ISSN 1164-1746

AMIGA NEWS





AmigaNews
& Vidéo Numérique

Adjugé, Vendu !
Manfred achète l'Amiga

Comment Escom a gagné son pari
En direct de Heppenheim

Et...
- PC Task - miracle ou mirage?
- VLab Motion en pratique
- CrossDos Pro
- Ariadne, Liana et Envoy
- MultiCD Nakamichi
- Mongoose de DKB pour 1200
- Imagine 3.2
- Mettez un A3640 dans votre 3000
- TapeWorm
- CanDebug
- GameSmith Development System
- Adanced Voice Machine

Nos rubriques: Actualités internationales, Vidéo Numérique, LightWave, ASM et E, Internet, Domaine Public, etc.

Juin 1995 n° 80 Suisse 10.5 FS, Belgique 250FB, Canada 7.95$.

Editorial

Le sort de l'Amiga est donc décidé, du moins en apparence. Le constructeur de compatibles allemands Escom est totalement propriétaire de l'Amiga, l'ayant acheté pour un prix dérisoire aux enchères de New York le mois dernier. Dans la foulée, Escom a mis fin à son long silence et a annoncé que le système Amiga est la technologie charnière pour le marché du multimédia.

D'après son communiqué, avec l'acquisition de l'Amiga, la société devient l'un des leaders du marché multimédia destiné au particulier. Elle permettra l'apparition de clones Amiga, et participera activement dans la production de nouveaux modèles et divers produits à base de technologie Amiga.

Peter Kittel, le chef ingénieur pour "Amiga Technologies", nouvelle société créée par Escom, nous promet des Amiga RISC. Les contacts reprennent avec les développeurs. En France, nous avons eu des premiers contacts agréables avec Escom à Strasbourg.

Nous souhaitons bonne chance à Manfred Schmitt, fondateur et Président d'Escom, pour mener à bien ces projets, qui nous font rêver.

SOMMAIRE



NOTRE COUVERTURE

Nous avons scanné une toute petite image couleur (environ 6 cm x 4 cm) avec le scanner Epson GT-8000 et ADPro 2.5 en 800 dpi. Le fichier est de taille (environ) 1200 x 1400. Sélection couleur par ProPage. Le tramage vient du fait que l'image scannée était imprimée et non pas une photo.

INDEX DES ANNONCEURS

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition**, SARL au capital de 2000F
12 rue Barrière, 31200 TOULOUSE
TEL : 61-47-25-67 FAX : 61-47-25-69
EMail amiganew@cict.fr

Directeur de la Publication: Bruce Lepper
Assistants de rédaction: Nicole Saunier, Michel Castel, Bruno Parcellier
Publicité et comptabilité: Esmeralda Gimeno
Ont participé à ce numéro:

Gilles Bourdin, Alain Bourgery, Serge Brackman, Laurent Camarasa, Patrick Conconi, Frédéric Delacroix, Jluc Faubert, Lucas Janin, Malika, Eric Porcher, Jac Portant, Villemin Gacon, Eric Lapalu, Pascal Rielliand, Ivan Daou, Gwery Roper, Pierre Tibery, Pierre Roller, Kamel Biskri

Si vous avez des difficultés pour trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse, Distri Media (Mr Vernhes) à Toulouse, pour connaître les points de vente les plus proches (Tél: 61.15.15.30)

Associés: Rod Craig et Bruce Lepper
Flashage: Compo-Toulouse, tél 61-57-44-66. Photogravure: TEC, 14 allée François Verdier, 31000 Toulouse, tél 61 63 95 05, fax 61 99 05 32.
Imprimerie: MarCo, 13 rue des Arcs Saint Cyprien, 31300 Toulouse, tél 61 42 64 64, fax 62 21 25 52. Tirage: 26000 exemplaires. Ce journal est édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel *Professional Page v3.0*



ESCOM achète l'Amiga...

et promet un développement vigoureux de la machine!

par Léon Guilbirds

Voilà, c'est fait, c'est irréversible et définitif. ESCOM est le propriétaire de Commodore, de l'Amiga et de toutes les marques déposées de l'ancien groupe informatique.



Manfred Schmitt

Lorsque la nouvelle est tombée sur nos téléscripteurs, beaucoup ont montré leur inquiétude, que ce soit sur Usenet ou dans la presse internationale. Vous avez vous-même pu lire dans nos colonnes les réserves qu'il pouvait y avoir quant à un rachat de la technologie Amiga par un fabricant comme ESCOM. Ce sentiment était partagé par nos confrères dont je cite Ottmar Roehrig de "Die Zeit" en Allemagne : "Que pourrait bien faire de l'Amiga un bricoleur de PC comme ESCOM ?"

Si cette introduction a le ton d'une justification, c'est que, comme vous allez pouvoir le lire plus loin, les choses, en se précisant, peuvent faire changer d'opinion les plus sceptiques. Voilà pour ma position. Ensuite, je voudrais corriger quelques inexactitudes du mois dernier: Helmut Jost n'est pas le PDG d'ESCOM. Il fait cependant partie du conseil d'administration de l'entreprise. Le PDG s'appelle Manfred Schmitt et possède 51 % des parts de la SA.

Les autres actionnaires sont Siemens avec 10%, Quelle avec 25 %, et le marché public avec 14% sur le Bourse de Francfort. Comme vous pouvez le constater, les capitaux engagés proviennent de sources on ne peut plus prestigieuses. Siemens est l'équivalent d'IBM en Allemagne, Quelle pourrait se résumer à la Redoute et les Trois Suisses réunis, et je dois être loin du compte...

ESCOM réalise un chiffre d'affaires de deux milliards de marks par an et c'est une entreprise très agressive dans le domaine des compatibles en Allemagne, en France et plus récemment aussi en Angleterre où ils viennent de reprendre la chaîne de magasins Rumbelows représentant environ 231 points de vente! Le réseau européen d'Escom compte plus de 750 points de vente en tout, et il y également une partie de vente directe.

D'après ce que j'ai pu entrevoir chez ESCOM, cette agressivité commerciale va maintenant se reporter sur l'Amiga, qui peut espérer un avenir plus rose.

Il suffit d'ouvrir un magazine de la presse PC en France pour se convaincre du potentiel marketing du groupe.

J'ai fait un peu de route vendredi 12 mai pour aller voir ces messieurs d'ESCOM, dont je connais la plupart pour avoir déjà travaillé avec eux chez Commodore il y a de cela quelques années. Monsieur Dr. Bernd Wirsing est actuellement responsable relations publiques et Presse pour ESCOM au niveau mondial. Le Doc (Dr Peter Kittel) est le nouveau numéro 1 du développement Amiga au niveau mondial. La structure de l'entreprise va être profondément modifiée pour pouvoir accueillir le nouveau pensionnaire exigeant qu'est l'Amiga.

"Amiga Technologies"

Dans un premier temps, une nouvelle filiale va être créée. Son nom est déjà choisi, il s'agit de "Amiga Technologies" et le sympathique logo (le V multicolore) Amiga va sans aucun doute être repris. Cette SARL sera autonome et filiale à 100 % d'ESCOM. Il devrait à terme y avoir une cinquantaine de personnes dont la plupart ne sont pas encore recrutées; il en arrive de nouvelles chaque jour. La coordination du développement, de la distribution, du marketing (agressif !) et des relations publiques se fera entièrement en Allemagne. La nouvelle société disposera de ses propres locaux à Heppenheim, tout comme la maison mère.

"Amiga Technologies ne fera que de l'Amiga", (du moins en un premier temps), son PDG n'a pas encore été choisi. Ce ne sera pas forcément Manfred Schmitt, PDG d'ESCOM.

Peter Kittel, ancien responsable support chez Commodore Germany, nouveau responsable du développement mondial d'Amiga Technologies, s'active en ce moment pour remettre en marche une mécanique immobile depuis plusieurs mois. On apprend par exemple que tous les noeuds du réseau CBM ADSP sont encore existants un peu partout dans le monde, certains chez des particuliers, d'autres dans des entreprises comme VillageTronic (le serveur y est même encore en service). Tous ces éléments sont prêts à être réactivés et cela devrait se faire dans les semaines qui vont suivre.

Les objectifs sont clairs

En un premier temps, il est impératif de produire des machines et de les distribuer rapidement pour faire face à la demande qui attend maintenant depuis plus d'un an. Ensuite, la volonté de continuer le développement de l'OS Amiga et du matériel a été clairement exprimée (voir les déclarations officiels d'ESCOM et de Peter Kittel en encadré).

Les salons Amiga vont bien sûr revoir le jour un peu partout, c'est aussi une des priorités.

D'autres objectifs primordiaux concernent la réactivation des programmes de support aux développeurs dans tous les pays et des prises de contacts avec certains d'entre eux pour établir des partenariats de coopération.

La première conférence de presse Amiga se tiendra chez ESCOM avant la fin du mois. Tout le monde s'active avec beaucoup d'assiduité pour faire avancer les choses le plus vite possible.

Une politique ouverte

Amiga Technologies a décidé (sagement, il me semble) d'avoir une politique ouverte vis à vis des développeurs et des revendeurs/centres SAV. Celui qui voudra fabriquer des Amiga pourra le faire, ceux qui voudront en vendre ou en réparer pourront les acheter directement chez ESCOM. Cette précision s'adresse notamment aux distributeurs français qui craignaient de voir ESCOM utiliser exclusivement son propre réseau de distribution. CE NE SERA PAS LE CAS. Les compétences du réseau existant leur seront toujours indispensables. On pourrait enfin voir arriver des porta-

bles et il n'est pas impossible qu'ESCOM nous sorte le premier en 96.

Des licences ont déjà été cédées à certaines entreprises, notamment en ce qui concerne les fameux set top box; ces receveurs satellite interactifs à base de carte mère Amiga, dotés d'une connexion réseau, d'un lecteur CD ROM et d'un lecteur de cartes à puce pour les paiements à distance.

Je résume:

● ESCOM autorise la fabrication de compatibles Amiga et accordera des licences sur le hardware et le système d'exploitation à qui le voudra.

● 1996 sera l'année des nouvelles générations. L'implémentation de nouveaux processeurs comme le power PC ou le HP-PA sont à l'étude. Cependant, pour 95, ne vous faites pas d'illusions, il faudra encore se contenter des 1200, 4000 et 4000 T, mais au moins on pourra en racheter bientôt et sans doute à des prix concurrentiels, ce qui n'était pas le cas auparavant. La disponibilité des machines devrait être possible en septembre et il s'agira sans doute des modèles haut de gamme. Le reste suivra.

● Le développement de l'OS va être relancé en quatrième vitesse, ainsi que le développement hardware. Une carte 060 pourrait arriver rapidement, c'est facile à faire, ça ne coûterait pas trop cher et ça remettrait l'Amiga au niveau des PC Pentium. En tout cas, il faudrait remplacer la carte 3640 du 4000 actuel par quelque chose de plus performant, doté d'un bus local pour la mémoire et d'un contrôleur SCSI. Des contacts actifs avec un grand nombre de développeurs se font en ce moment pour pouvoir commencer rapidement. Il est possible que des bijoux comme MagicWB ou Toolmanager soient intégrés à l'OS en standard. Cela ferait gagner beaucoup de temps.



Tous les projets de ce type feront l'objet d'une considération: compilateurs, émulations, UNIX (au moins celui de Commodore sera relancé et adapté aux processeurs plus puissants), hardware (bien que j'ai senti chez ESCOM une préférence à concevoir et faire leur hardware eux-mêmes), etc.

● Bref, l'impression laissée par ces quelques heures d'entrevue avec ceux qui ont maintenant la lourde tâche de redonner vie à l'Amiga a été rassurante, presque enthousiasmante. Je pense sincèrement que la tempête est enfin passée et que les choses ne pourront qu'aller mieux.

Il y aura à la fin de ce mois une conférence de presse chez ESCOM pendant laquelle journalistes et développeurs pourront eux-mêmes voir de quoi il en retourne.

Léon Guilbirds

Merci à Régis Rampnoux et aux autres de Ramses qui ont proposé leur aide.

Communiqué de presse d'Escom daté du 28-04-95

Escom acquiert les marques et la technologie Commodore/Amiga

Dans le cadre d'une vente aux enchères à NewYork, le groupe allemand Escom a acquis l'ensemble des droits incorporels du groupe Commodore, lequel a été placé en liquidation suite à une mauvaise gestion. Cette transaction couvre tous les logos et marques ainsi que les brevets et licences de la technologie Commodore et Amiga.

Cette dernière est considérée dans les milieux professionnels comme la technologie charnière pour le marché du multimédia. De l'utilisateur familial passionné au professionnel du graphisme et de la vidéo, Commodore/ Amiga offre une solution idéale à un prix très compétitif.

Cette acquisition doit placer Escom parmi les leaders du marché multimédia destiné au particulier. En effet, de nombreux particuliers ne sont pas prêts à dépenser 8 à 10 000FF TTC pour un PC mais souhaitent néanmoins pouvoir bénéficier d'un véritable outil multimédia. Avec Commodore/Amiga, ils pourront trouver une réponse à leurs besoins, à un niveau de prix très raisonnable.

Escom reprendra (sous la marque Commodore et Amiga), la fabrication des produits phares de l'ancien groupe Commodore (notamment les Amiga 4000, 1200 et 600). Il est également envisagé de reprendre la production du légendaire C 64, pour une commercialisation dans les pays de l'Est.

Parallèlement, Escom travaillera à l'intégration de la technologie PC et Amiga. Escom proposera ainsi dans un futur proche, des cartes d'extension intégrant les fonctions multimédia Amiga dans le domaine du son et de la vidéo, et pouvant être adaptées sur un PC. Par ailleurs, avec les cartes TV Amiga, Escom sera également un intervenant de poids sur le futur marché de la télévision interactive.

Un contrat de licence de production et de distribution a été signé avec la société chinoise Tianjin Family Used Multimedia Co Ltd. Cette société est l'un des plus grands fabricants de machines de jeux équipées en 16 bits (1 million en 1994) et dispose en Chine de l'un des plus grands réseaux de distribution (ce qui lui permet dans ce pays d'atteindre 80% de part de marché). Par cet accord, le groupe Escom s'est assuré une place privilégiée sur l'un des marchés dont le potentiel de croissance pour les produits Commodore est le plus important. D'autres accords sont actuellement en négociation avec des partenaires potentiels en Asie du sud-est et aux Etats Unis, afin d'assurer la présence de la technologie Commodore/Amiga sur les cinqs continents.

'Kittel: La direction à suivre sera le portage vers RISC'

Voici la traduction par Gilles Bourdin d'un "message d'intent" de Dr. Peter Kittel

M. Schmitt, patron d'ESCOM m'a autorisé à publier l'état de la situation.

Le plus important en premier : j'ai mon boulot, et c'est celui du responsable développement au niveau mondial. Oui, je sais que j'attaque une tâche ambitieuse et difficile, en tant que successeur de vraies célébrités. Par contre, j'ai tout de même, en 11 années passées chez Commodore, pu étudier les mauvaises et bonnes stratégies utilisées. Je ferai tous les efforts possibles pour éviter ces erreurs connues.

Et maintenant pour l'essentiel: Une nouvelle filiale va être créée, complètement indépendante de ESCOM AG. Cette filiale aura ses propres locaux à Heppenheim et sera le siège d'un nouveau groupe qu'elle gèrera et coordonnera mondialement. Il y aura dans tous les cas une dépendance aux Pays Bas, qui fera de la distribution et de la vente au niveau européen. D'autres dépendances dans d'autres pays ne sont pas à exclure, bien qu'il n'y ait pas encore de décision arrêtée concernant les USA, la Grande Bretagne et le Canada en particulier.

La nouvelle société

Elle doit encore être fondée (ed: elle l'a été entre-temps), mais cela est en train de se faire avec beaucoup d'assiduité. Le nom n'est pas encore décidé, ce sera sans doute quelque chose du style "Commodore Amiga" ou Amiga Commodore" (ed: le nom finalement retenu est "Amiga Technologies"). La société (du moins pour le début) ne s'occupera que de la gamme Amiga.

Comme vous avez pu le conclure en lisant la première partie, il y aura un département d'ingénierie, pour le développement matériel et OS. Nous avons déjà des contacts prometteurs avec des noms connus et réputés. Si quelqu'un se sentait obligé d'envoyer une candidature pour travailler chez nous, nous n'y verrions aucun inconvénient (pas de Email ni Fax svp). Ecrire à : *Escom AG Personalabteilung Tiergartenstr. 9 D-64646 Heppenheim Germany*

Comme vous pouvez le voir, nous nous considérons comme une société internationale. Bien sûr, nous ne voulons recruter que les meilleurs :-)

Ensuite, il y aura un département de support qui fera la coordination mondiale, mais couvrira aussi le secteur allemand. C'est pourquoi la plupart de ces personnes devraient savoir parler l'allemand. Le programme de support aux développeurs ADSP sera réactivé aussi vite que possible.

Les développeurs

Concernant les développeurs utilisant BIX ou CIX, nous n'avons pas encore décidé. Ces personnes devraient me contacter directement à cette adresse Email privée (pas encore d'accès d'entreprise pour le moment). Dans le passé, il y a eu une faille au sein de la communauté des développeurs entre plusieurs canaux de communication. De ce fait, une communication directe entre tous les développeurs n'a pas toujours été possible et pour l'ingénierie, cela signifiait deux fois plus de travail pour expliquer la même chose sur un réseau, puis sur un autre. Nous ferons notre possible pour éviter cette hérésie dans l'avenir. Il y a de gros obstacles, comme il y a de grosses différences de coût entre les diverses régions du monde, en même temps, un haut degré de confidentialité doit être respecté. Le support des utilisateurs se fera surtout sous forme électronique (Ed: avis à ceux qui n'ont pas encore de modem...), par les BBS, Internet et probablement aussi Minitel (BTX).

Bien sûr, il y aura aussi un département Marketing avec tout ce qui est nécessaire en administration. Tout cela formera une petite structure d'une cinquantaine de personnes pour commencer, une expansion future n'est bien sûr pas à exclure.

Il est prévu de redémarrer la production de la gamme de produits actuelle, probablement à pleine échelle, ce n'est pas encore sûr. Bien sûr tous les modèles ne vont pas réapparaître en même temps, mais l'un après l'autre (Ed: les modèles haut de gamme seront sans doute les premiers). Comme Escom dispose d'une puissante unité de production de boîtiers, il est fort probable que le design de certains modèles soit revu (le 4000 en premier) mais le matériel se trouvant à l'intérieur ne changera pas pour le moment. D'abord, des usines fabriquant des composants vont devoir réactiver leurs lignes de production. De nouveaux développements signifieraient un délai de plusieurs mois supplémentaires et ce serait inacceptable.

La direction à suivre par le nouveau département d'ingénierie sera le portage vers RISC. Le choix de ce processeur RISC n'est pas encore arrêté. Il y a des partisans pour au moins deux alternatives: Power PC et HP-PA RISC. Chris Ludwig a donné une interview intéressante à ce propos (*Ed: dans AmigaNews N°75*). Ce sera la première tâche de l'ingénierie de préparer ce choix du chemin à suivre dans le futur avec le plus d'expertise possible.

Nous avons décidé d'être très libéraux concernant les licences dans l'avenir. Quiconque voudra construire des Laptop ou des set-top-box pourra commander des composants et l'OS !

Comme vous pouvez le voir, tout cela ressemble plutôt à une lettre d'intentions. Les points considérés ici comme ouverts sont vraiment encore ouverts, donc il est inutile de me bombarder de questions sup-plémentaires.

Ma charge de travail, du moins dans la phase de construction, sera immense, je ne peux pas garantir de ma présence sur le réseau comme avant. Mais ceux qui me connaissent sauront que je ne voudrais y renoncer à aucun prix.

Dans les semaines qui vont suivre, il y aura des conférences de presse pour préciser plus de détails.

Peter Kittel, responsable développement Amiga Technologies

Point de vue - Point de vue

Traduction par Kamel Biskri

David Haynie répond à diverses questions à propos d'Amiga et RISC

Q: Je ne vois pas pourquoi le Processeur PowerPC qualifie une machine de PC ou de MAC?

DH: Le processeur PowerPC (PPC) ne définit pas comme tel que l'on ait à faire à un PC ou à un MAC. Ce qui prouve que le chip seul n'est pas suffisant. L'essentiel dans la création d'une nouvelle plateforme à base de processeur RISC est le support d'un système commun à tous les fabricants de machine à base de PPC. LE PC dispose de la norme PC-AT+, et le PPC a sa norme PReP. Apple a contourné intelligemment cette norme à l'intérieur de leur nouveau standard PowerMac. Ce dernier comporte des caractéristiques non PReP. Grâce à cela, tous PowerPC fabriqués sous cette norme pourront utiliser le système PowerMac.

L'idée maîtresse est simple: il faut que les développeurs puissent fournir des logiciels tournant sur tous les OS PowerPC. Pour cela, il faut que le système sache comment accéder au hardware de toute carte mère sur laquelle il tourne. On dispose pour ceci d'un hard de base et de logiciel bas niveau (faisant fi du hard) qui adhère au standard. Construire un système à base de PowerPC sans respecter voire ignorer la norme reviendrait à la construction d'un ordinateur autour d'un 80x86 sans être compatible avec l'IBM PC de l'époque.

Q: Il se pourrait que les clones PC et MAC qu'Escom veut vendre soit entre autre compatibles Amiga.

DH: On peut certainement construire un PowerPC AMIGA conforme à la norme PReP, et une version de l'AmigaOS qui tournerait sur toute machine standard. Une perte de compatibilité au niveau du source sera induite lors du passage du 680x0 au Power PC, bien que ce dernier par sa conception minimise cette perte. Se diriger vers une architecture trop différente amènerait à réécrire le logiciel, mais c'est une mauvaise solution (*Kamel: Haynie serait-il pour le PowerPC ? Peut-être est-ce une indication pour ces messieurs d'Escom qui hésitent sur le choix du processeur RISC à utiliser*). Un émulateur soft, n'a pas de problème pour tourner sur une nouvelle architecture. En comparaison avec d'autre OS, celui de l'Amiga est très dépendant de son architecture. Changer de plateforme est trivial face au portage d'un OS .

Q: Utiliser l'OS Amiga comme chef d'orchestre pour d'autres systèmes, pourquoi ne pas utiliser une philosophie tel le TAOS (??) qui traduit les appels système à la volée ?.

DH: Habituellement, quand on parle de telles choses, c'est que l'on utilise une application étrangère au système. Pour cela, il faut une sorte de machine virtuelle qui donne un environnement logiciel attendu par l'application. C'est ce que fait Emplant avec le système MAC, en utilisant l'OS du MAC lui-même pour fournir cet environnement. Vous n'êtes pas obligé de faire cela pour tous les autres systèmes, mais vous pouvez faire comme tel pour imiter une application avec l'OS Amiga, mais cela peut demander beaucoup de travail. Aussi, vous aurez besoin d'un OS Amiga protégé, avec la capacité (mais non indispensable) de lancer une tâche à une adresse particulière et privée.

Q: Sera t-il possible de construire de manière simple, un Amiga avec une architecture si modulaire qu'elle pourrait remplacer le processeur central, les coprocesseurs, et même le Bus système?

DH: Tout sauf le Bus système. Toutes vos options doivent se rencontrer quelque part, après tout. La nouvelle génération d'architecture, "Acutiator", que j'ai conçue proche de la fin de Commodore faisait cela. Vous vouliez une carte mère qui consistait premièrement en un contôleur de Bus (PCI), quelques basic ports d'entrées sorties de CPU, de graphisme, etc. Tout ceci se présentait sous la forme de cartes.

Q: Pouvez-vous concevoir un contrôleur de Bus flexible (peut-être même un 020/030), des adaptateurs simples, qui permettraient d'installer n'importe quelle carte (PCI, ISA, NuBus, etc...) dans un Amiga ?

DH: Pas simple. Quoique, une idée que j'ai pour "Acutiator", est d'avoir un Bus d'expansion modulaire. La carte mère principale aura une taille de 11" x 8"; cela donne un système desktop compact. Pour mettre dans un tower, en connectant la carte proche de la carte mère, bien sûr si vous disposez d'une carte passerelle PCI pour ce Bus.

Dave Haynie (ex-Commodore Engineering, actuellement chez Scala Inc., US R&D)

ShapeShifter

Nous n'avons pas pu vous présenter en détail le nouvel émulateur Macintosh ShapeShifter dont nous vous avons parlé dans les pages News du mois dernier. Une nouvelle version 2.0K est arrivée et semble très prometteuse. Il est aussi rapide qu'Emplant et travaille avec le système Cybergraphics. Un test le mois prochain? On ne sait jamais.

Nous avons donné dans notre numéro 77 un descriptif des travaux de la studio Alda à Genève, et vous vous souvenez sans doute de l'image superbe d'une montre, créée en 3D sur Amiga. Malheureusement, nous avons omis de vous donner les coordonnées de ce studio spécialisé dans la production vidéo et animation 3D.NEWS - NEWS - NEWS

Imagemaster R/t V 1.60

Black Belt System nous annonce la sortie imminente de la nouvelle évolution (V 1.60) de ce logiciel de manipulation d'images. Black Belt annonce qu'il continue son développement d'Imagemaster sur Amiga ainsi que tous les supports techniques associés. Black Belt annonce aussi la disponibilité du produit sur les environnements Windows et Windows NT, Alpha, Risc et même les machines PowerPC en précisant que toutes les options connues sur Amiga y sont aussi présentes. Bien entendu l'Amiga bénéficie d'une attention toute particulière et ainsi dans la version 1.60 de nouvelles fonctions sont disponibles: les fonctions PLASMA peuvent générer des Flammes dans des images fixes ou des animations. Les flammes peuvent être de plusieurs sortes (Gaz, Huile, incendie, ...).

Bien entendu, tout est contrôlable par l'utilisateur. Toujours dans les nouveautés, les effets électriques sont présents tels les éclairs, arcs électriques,... Imagemaster R/t 1.60 contient beaucoup de nouveautés et d'améliorations; ainsi, il est possible de forcer les résolutions d'écran en 4 bits, 8bits ou AGA. Ainsi, l'émulation de l'environnement AGA ou plus par les différentes cartes graphiques existant sur le marché de l'Amiga seront plus simplement supportées.

Pour plus d'information à ce sujet vous pouvez contacter Black Belt System: Tel: (406) 367-5513. FAX (406) 367-2329.

Avis, avis...
Amiga à Strasbourg

Avertissement aux amigaïstes de l'est de la France: il existe désormais S.L.Diffusion, une nouvelle société de vente de matériel Amiga pour Amiga à Strasbourg (la seule par ailleurs sur la région). Le responsable Mr S.Luttmann les propose "tous les produits sur Amiga à des prix très compétitifs ainsi que toutes les solutions concernant les menus problèmes qu'ils peuvent rencontrer sur leurs Amiga".

En dehors des heures d'ouverture, S.L. est présent tous les mardis soirs au Club Amiga Micro Loisir (voir rubrique CLUBS).

SL Diffusion, BP 4, 67901 Strasbourg Cédex 9 Tél 88 62 20 94, FAX 88 33 16 53.

Cassez tous vos tirelires!
Braderie chez Turtle Bay

Turtle Bay Direct annonce pour le 10 et 11 juin une braderie dans ses locaux de matériel Amiga, Atari, PC, et accessoires hi-fi, moniteur, pièces détachées, imprimantes, et 50000 disquettes de lolgiciels originaux de l'ex- société Loriciels.

Dans un communiqué la société déclare qu'elle est, depuis deux ans, fidèle à l'Amiga grâce à ses achats sur fins de stocks et faillites dans toute l'Europe. "La reprise nous permettra de promouvoir encore d'autres produits, en provenance de nos filiales anglaises pour ce qui concerne nos extensions, cartes contrôleurs, et allemandes pour les stocks divers provenant de faillites. Une filiale concernant les softs de domaine public sur CD est en préparation, une soixantaine de CD à 99F est prévue. Nous dépannons depuis plus d'un an... surtout l'Amiga. Nos clients sont la Redoute, Boulanger, Darty...

Turtle Bay dit avoir en stock des A1200, CD32, A600, A500 et DCTV. Elle a reçu 170 machines A1200 pour la vente le 10 mai.

PixelArt
Participer à Visions

Pixel Art organise Visions, le 1er salon informatique dont vous êtes le héros... en principe. Cette année le salon (et la finale du concours Pixel Art) se tiendrait le 1 juillet (et non plus le 24 juin) à la Salle Ronsard à La Riche, près de Tours à partir de 10h. Comme le nom le laisse supposer, le public participera à 99% aux activités, comme par exemple l'intégration dans un film numérique, la transformation de son portrait, de sa voix, etc. Un n° de FAX: 47 61 55 90.

Génération Micro
Micros en occasion

Génération Micro est un spécialiste de l'occasion récemment installé dans le sud de Paris. Il achète comptant ou prend en dépôt-vente les ordinateurs, matériels et logiciels d'occasion. On y trouve, en neuf ou occasion, divers périphériques (imprimantes, scanners, CD-ROM) ainsi que des centaines de titres sur micro et console (PC, Amiga, Atari, Megadrive, Super Nintendo, Game Boy, etc.). Génération Micro, 53 rue de l'Ouest, 75014 Paris, tél 43 20 76 91

ADFI
ADFI importe Devpac

La société ADFI annonce l'importation, la traduction et l'adaptation du langage assembleur Devpac de la firme anglaise HISoft. Le produit comporte un système de développement complet comprenant un éditeur de sources, un débogueur symbolique, un éditeur de liens et un assembleur. En plus de la traduction française, ADFI a rajouté de nombreux sources et conseils "permettant de comprendre immédiatement comment programmer proprement et efficacement le système Amiga". L'ensemble est livré avec tous les fichiers d'inclusion de Commodore.

EDI
Les "Workstations"



EDI propose le Uni-Centre (pour la plupart des ordinateurs familiales) et le Combi-Centre ((pour Amiga CD32/SX1, etc) vendu en forme de kit pour assemblage soi-même.

VitePro
Image FX 2.0

VitePro de Vanves reprend l'importation officielle du logiciel de traitement d'image ImageFX dans sa nouvelle version 2.0 (voir test dans AmigaNews N°78 d'Avril). Prix: 2350 F. Les mises à jour depuis les versions précédentes sont possible. Prix: 1100F

Le réseaux "A+" s'étoffe d'un revendeur de plus: l'Informatique Evolutive, 8 rue Coromaire, 30000 Nimes (responsable M.Fantoni). Tél 66 21 74 89.

Les premiers logiciels...
Quartz Informatique

Quartz Informatique de Chamonix présente les premiers logiciels qu'il distribuera: Astrologie, le Pack Utilisateurs Ralf & Cie, TextImage AGA (un logiciel de dessin simulant le 24 bits sur un Amiga AGA), StoneTracker, un tracker "révolutionnaire", Mr Grat, un logiciel pour vous améliorer à la guitare, Euterpe, un logiciel MIDI.

Quartz propose également un service de rénovation de disques compacts rayés (CD-ROM ou audio) ainsi que des CD-ROM et d'autres produits pour Amiga.

Veuillez agréer messieurs...
Moniteurs IDEK

Suite aux questions posés dans nos pages de courrier, Atol Informatique au Mans nous informe qu'il est agrée revendeur des moniteurs Ilyama Idek Vision Master et propose une garantie de trois ans pour échange sur site. (Atol Informatique, 2 rue Gougeard, 72000 le Mans, tél 43 76 21 92, FAX 43 76 22 47)

EXPOS

Salon vidéo et informatique

L'association Corsaire Production Normandie organise du 11 au 15 août 1995 une exposition sous la forme d'un salon. Ce premier salon a pour but de présenter les activités de l'association axées sur la technique et la recherche en vidéo et en informatique, tels que l'imagerie,le son, etc... Sous réserve, une simulation de télévision locale (émission et réception) est prévue. Pour réussir ce projet, des sponsors sont recherchés. Vos prêts de matériels vidéo (caméras, moniteurs, genlocks, régie, etc...) ainsi qu'informatique Amiga (cartes, logiciels) seront très appréciés. Les dons en monnaie trébuchante serviront à couvrir les frais (location, assurance, SACEM, hébergement, etc...). En échange, de la publicité sous différentes formes vous sera offerte. Toute participation en tant que partenaire sera étudiée. L'association recherche également des films vidéo, animations et musiques réalisés en priorité avec l'Amiga. Nicon Stéphane vous renseignera 24H/24 7J/7 au (1) 69 09 55 04 ou par courrier. *(Commodexplorer Corsaire Production, C19 la rocade, 91160 Longjumeau)*

Party Zone III, Coding à Brest

Le groupe Suspect organise cet été la troisième édition d'un meeting dédié à l'Amiga et à son environnement. Les 26 et 27 août à l'école Ste Anne, des groupes de démomakers concevront des démos et intros sur A1200 standard. Des prix les récompenseront. Des sponsors ont aidé cet événement. Les prix d'entrée vont de 62F 80 réglés à l'avance avec son matériel à 90F sur place. Pour participer, contacter Yann Huguen, 9 av Clémenceau, 29200 Brest, tél HR 98 80 20 63 et Xavier Goaoc, 49 rue des trois frères Leroy, 29860 Plabennec et Marc modem 14400 28800 98 07 88 67.

AGENDA

MAI

Mai 27
Foire-Expo du CIEV, Salle des Fêtes, 62880 Vendin Le Vieil. Démonstrations de logiciels et matériels Amiga. Entrée 30F. Rens. (1) 65 49 37 41 ou WE (16) 21 69 67 00

Juin

Juin 10 - 11
Spotlight '95 Hammersmith Novotel Exhibition Centre, Londres 10-11 Juin. Expo pour Amiga et Atari organisé par la société Gasteiner. Entrée £5. Tél Priscilla Bell 19-44 11-345-6000.

Juillet

Juillet 1
Visions, le salon et finale du concours de Pixel Art à la salle Ronsard, La Riche, près de Tours, à partir de 10h. FAX 47 61 55 90

Août

Août 11-15
Corsaire 95. Tél (1) 69 09 55 04

Août 26-27
Party Zone III à Brest. Tél 98 80 20 63

SEPTEMBRE

Septembre 23-24
Forum de la simulation et de l'image informatique organisé par le BUGSS à Bordeaux *(cf associations)*
Stages

Novembre

Novembre 29-Décembre 2
Aubagne: Méridiens 95, les 3ème rencontres de l'image. Envoyez vos créations vidéo ou court métrage ou anims avant le 31 août 95. Tél 42-03-76-36, FAX 42-03-96-34.

STAGE

Les Films du Genièvre

Les Films du Genièvre organisent des stages d'infographie, multimédia et PAO du 19 au 23 juin et du 31 juillet au 4 août près de Cahors. Les sujets traités sont des applications vidéo, titrage, montage virtuel, habillage de films, images de synthèse et animations 3D, bornes interactives, systèmes de présentation, etc. Les stages intègrent les derniers produits: SCALA MM400, Lightwave 4.0, VLab Motion, Station PAR... Renseignements et inscriptions au 65 37 00 71, FAX 65 32 76 47.

FFD

A l'assaut de l'Angleterre!

France Festial Distribution exporte à partir du 1er juin ses meilleurs logiciels sur le marché anglais avec des publicités en couleur dans la presse Amiga anglaise et internationale. ***MandelTour*** et ***Art&Frontières*** viennent d'être localisés et sont désormais disponibles en Français et Anglais. FFD demande aux auteurs français qui souhaiteraient une exportation de leurs programmes d'envoyez leurs projets pour une éventuelle traduction en anglais et une commercialisation internationale.

Art&Frontières se dote d'une nouvelle fractale: le MandelBrot Orchidée (voir image) avec des multiples arches qui s'assemblent en suivant des formes d'Orchidées. Ceci porte à 26 le nombre de fractales originales disponibles dans Art&Frontières, chacune étant accéssible par simple sélection à la souris. Une cassette vidéo en VHS (PAL ou SECAM) présentant durant 2 heures tous ces types de fractales est disponible au prix de 300F.

F.F.D annonce les traductions en cours des principaux produits de HiSoft et qu'il devient distributeur exclusif des nouvelles versions de Directory Opus, le logiciel de gestion de fichiers et d'OctaMED 6.0 dont les traductions viennent d'être terminées.



Les journaux allemands avaient déjà bouclé lorsque l'interminable attente s'est enfin achevé. Pourtant, les jeux devaient être faits puisque EsCom suintait déjà par toutes les lignes et que la photo d'Helmut Jost trônait dès les premières pages. Il est bien sûr encore trop tôt pour pouvoir faire des pronostics, mais une chose est déjà claire: on trouve dans les pages de publicité des offres de 4000-040 6MB 540 Mo à DM 3999. Enfin de chez Motorola, il semble que le 68060 à 50MHz soit arrivé, au moins en Allemagne puisque la carte accélératrice Cyberstorm 060/50 est testée (voir tests). (*Ed: non, il n'y en a qu'une dizaine entre les mains des développeurs selon nos informations*). Ce mois-ci je n'ai reçu ni *Amiga Spezial*, peut-être un problème postal, ni *Amiga Plus*, peut-être un problème existentiel. Ne leur souhaitons pas ce qui est arrivé à notre confrère français, ce serait dommage en cette période de "reprise".

INFOS D'ALLEMAGNE (5/95) de Jac Pourtant (pour le numéro de juin 95) Ces informations n'ont absolument pas été vérifiées. Elles émanent des articles ou des publicités parues dans la revue d'AmigaMagazin de mai 95, et ni ma responsabilité ni celle du journal ne sauraient être engagées en quoi que ce soit en cas d'erreur.

REFLECTIONS 3

Cette nouvelle version a été complètement remaniée. L'animateur est plus développé et dorènavant intégré au programme principal. L'éditeur, qui a été peaufiné, contient des outils nombreux et puissants. Plus de limites internes, des reflets d'objectifs (lens flares), flou de profondeur de camp, textures multiples, brouillard dégradé, calcul de moitié d'image, montage, fenêtre de saisie de coordonnées, générateur de spirales complexes, interface de rajouts de modules, animation hiérarchique de squelettes, chemins, matériaux, lumières et textures. Un effort important a été consacré au confort et à la simplicité d'utilisation qui place le logiciel au rang le plus moderne des interfaces 3D. Disponible à partir de mi-juin. DM 250, mise-à-jour de n'importe quelle version précédente : DM 130. Amiga Oberland.

LIGHTWAVE 3D 4.0

Disponible en Allemagne pour PC et Amiga dès mi-avril 95 (voir l'article sur la présentation en France), voici les prix là-bas : Amiga et PC : DM 2000. DEC Alpha : DM 3000. SGI : DM 4000. La mise-à-jour de 3.5 à 4.0 coûte DM 500 avant fin mai, DM 700 après. La mise-à-jour est possible d'Amiga à PC et inversement. VideoComp.

CD LIGHTWAVE ENHANCER

Conçu pour Amiga commme pour PC, ce CD, à part huit polices complètes de caractères et sept objets déjà connus de Horst Kolodziejczyk, contient plus de 500 mégas de données graphiques et 25 macros ARexx (cinématique, explosion, pluie de particules, etc...). DM 130. AmigaOberland.

RAY-TRACING

Tous les logiciels de Ray-Tracing font peau neuve. Imagine 3.2, Real 3D v 3.0, Lightwave 3D 4.0 et Reflections 3.0. Et tous restent sur Amiga, bien que s'étendant à d'autres platesformes pour certains. Alleluia!

REAL 3D 3.0

Quelques précisions en attendant un essai complet le mois prochain. Le rendu de B-Splines a été accéléré. La conversion d'objets provenant d'autres logiciels est améliorée et les couleurs individuelles de facettes sont respectées; en outre, un nouvel outil de normale à chaque facette doit corriger leur orientation; la conversion en facettes se fait avant l'exportation. La cinématique inverse accepte des courbes à paramètres multiples. Morphing discret pour changement de formes rapides. Le clip-mapping a été réécrit : les parties invisibles sont ignorées au lieu d'être considérées comme transparentes. Les noms par défaut ainsi que les profondeurs d'objets peuvent être sauvées et ainsi chargées automatiquement lors du lancement du programme. Raccourci clavier pour répétition de la dernière, fonction appelée (Redo). La géomètrie des primitives peut être éditée numériquement. Le rendu de camp produit des images entrelacées.

Les squelettes peuvent être hiérarchiquement et interactivement dépendants. Ainsi tirer un bras articulé déplie celui-ci jusqu'à sa limite. Au-delà, le corps sera lui aussi tiré. Les articulations des squelettes peuvent être limitées angulairement et les joints peuvent être bi ou tridimensionnels. Un nouvel attribut permet à un objet ou à un niveau entier d'être considéré comme une cage enveloppante (bounding box) pour accélérer la réactualisation du modelage. Dessin rapide d'une image en arrière-plan (avec perspective et rotoscoping) pour faciliter le modelage. ViewTool est une nouvelle fenêtre qui permet la création commode grâce à des coordonnées, des angles de rotation, la profondeur par valeur individuelle ou générale, et des raccourcis-claviers pour recentrer ou effacer le dernier point. Une nouvelle méthode d'animation permet de ne sauver que les changements d'une image-clé à une autre, de tout sauver.

Méthode d'enveloppement autour d'une forme (shrink wrap). Animation de surface pour faire pivoter ou marcher des objets automatiquement sur des surfaces. L'éditeur d'images-clés a été redessiné et amélioré et possède un contrôle par enveloppe. Le temps est éditable sur les chemins d'animation afin de se libérer de l'uniformité des mouvements. Sauvegarde en IFF-24 bits avec canal alpha 8-bits. Nouveau type d'anti-aliasing permettant d'aggrandir la résolution en n'échantillonnant que certains groupes de pixels (non-adaptive super-sampled rendering). Processus post-rendu pour calculer les lens flares, les brouillards globaux, etc... modulaires (permettant ainsi à des programmeurs d'ajouter à la collection de nouveaux effets. Nouvel attribut "fade" permettant de faire apparaître ou disparaître des objets progressivement. Morphing complètement contrôlé par tags. Nouvelle propriété de matériau "glow" pour les effets de néon, feu, laser, flamme, etc...

Nouveau système pour redéfinir la couleur de fond des objets lors de mappings. Nouvelle texture de relief mathématique pour l'aspérité (roughness) avec contrôle de la hauteur et de la densité. Nouveau tramage mathématique pour mappings de couleur. Contrôle du "gradient" de la texture des bords d'objets. Répétition infinie de motifs en continu sans jointage visible. Fonction d'arrondissement des angles. Le langage RPL a été étendu aux fonctions d'interface (GUI). Les fenêtres de modes de vues des caméras sont automatiquement mises à jour. Sauvegarde en FLI/FLC. Chargement et sauvegarde des paramètres d'arbres et de paysages (enfin !). Nouvelle possibilité d'affecter les coordonnées de la souris à un objet, permettant ainsi de "dessiner" directement à la surface d'un objet. Désélection de groupes de vecteurs pour éliminer les points se superposant lors de la création de sous-groupes. Possibilité d'imposer un reflet à la souris à la surface d'un objet.

Quelle liste ! Celle-ci ne serait pas complète cependant sans sa soeur énumérant la correction des bogues. Recharger des liens (links) ne les rend plus "seulement lisibles" (read only). L'addition ou l'effacement de points dans les objets "freeform" fonctionne correctement. Les champs impairs ne sont plus décalés en "field rendering". La réactualisation booléenne de pyramide coupée est réparée ainsi que les segments d'ellipse. Les objets composés invisibles le restent après sauvegarde et rechargement. Plus d'erreur sur les côtés droit et inférieur des rendus de portions d'écrans. L'anti-aliasing sur fond d'écran a été corrigé. Les courbes parallèles aux lignes polygonales ont été améliorées. La redistribution des points sur les courbes complexes fonctionnent également pour plus de 200 points. Le gradient ne se fait plus automatiquement sur le rendu d'environnement. Si vous avez eu le courage de tout lire, c'est que vous êtes vraiment un mordu de Real ! Activa.

Update de 2.x. DM 399.

XI-PAINT

Voir "le coin du Merliniste". La version 3.1 vient de sortir pour Cybervision 64. MacroSystem ou directement l'auteur : Thomas Dorn, Kerpengasse 69, A-1210 Wien. Autriche. Tél (1) 2 71 45 50 Fax (1) 2 71 45 49.

LETS MAXON TWIST AGAIN

La version 2.2 du célèbre programme de base de données nous apporte sa moisson de nouveautés. Des scripts ARexx facilitent l'accès aux habitués de SuperBase et DataMat Professional. La vitesse de rafraîchissement d'écran a été sensiblement améliorée ainsi que la conversion de types. L'impression d'étiquettes se fait en plusieurs colonnes parallèles. DM 350. Mise à jour 1.x DM 100. Mise à jour 2.0 DM 40. Maxon.

PICTURE MANAGER 2.0

La banque d'images peut dès à présent utiliser les cartes graphiques grâce à des visualiseurs externes. Le format Photo-CD Kodak est reconnu et convertible IFF. On peut montrer sur un écran de 1280 par 1024 jusqu'à 80 miniphotos échantillons. DM 130. IrseeSoft IS.

MAINACTOR BROADCAST

Compliqué est le destin de l'acteur principal. D'abord commercial, puis shareware et de nouveau commercial. En tous cas d'une excellente qualité. L'interface graphique, complètement remaniée, est très intuitive. Des modules d'effets agissent directement sur les animations. Des modules de retouche graphique sont prévus. L'accompagnement sonore reconnaît 19 formats, le volume et la balance sont réglables. Le vocabulaire ARexx a été aggrandi. De nouveaux modules de chargement et de sauvegarde ont fait leur apparition : AVI, JPEG et QuickTime. Le chargement des animations est accéléré grâce à des fichiers Index. DM 400. Les utilisateurs enregistrés de MainActor "Professional" auront un tarif préférentiel non encore estimé. Village Tronic.

TURBOPRINT 4.0

Çà turbine chez IrseeSoft. Les versions se succèdent à un rythme effréné. Ne reculant devant aucun tabou, on lâche dans la nature des "émulateurs intelligents" qui permettent sans aucune fastidieuse paramétrisation une qualité parfaite d'impression. Le tout nouveau système "TrueMatch" de correction de couleurs autorise une similitude poussée entre l'écran et le papier (wysiwyg). Une optimisation du code (depuis le début du produit, entièrement en assembleur rappelons-le) ainsi qu'un tout nouvel algorithme assurent une vitesse de travail honorable. Rassurons-nous, tout n'est pas irrémédiablement automatique, l'utilisateur peut encore modifier l'impression à son gré. Le "PrintManager" toujours livré avec, a reçu de nouvelles fonctions. Ainsi peut-on enfin placer et accommoder son graphique dans la page "à la souris". Un contrôle graphique permet de visualiser le résultat à l'écran avant impression. Même les graphiques 24 bits sont tramés en 256 couleurs sur les machines AGA. Les formats reconnus sont JPEG, IFF ,GIF, PCX, BMP, et YUV. Les menus sont dorénavant conçus dans le style OS 2.0/3.0. Les caractéristiques des différentes imprimantes sont dans la mesure du possible respectées, ainsi les modes économiques ou les papiers spécifiques sont-ils clairement ajustables. Enfin même les derniers modèles d'imprimantes ont leur émulation comme DeskJet 540C, Canon BJC-70 et la série Epson Stylus. DM 150. IrseeSoft.

CASTILLIAN 2.7

Optimisation du convertisseur d'objets 3D. Reconnaissance du format Cinema 4D Professional. Nouvelle version aussi pour les processeurs 68020. DM 190. Innovation & Fantasy Development.

LE COIN DU MERLINISTE

Beaucoup de nouvelles ce mois-ci. D'abord des précisions sur l'émulateur de WorkBench. Il est livré avec des émulateurs pour AD-Pro, ImageFX, ImageMaster, Real 3D, Photogenics, et DCTV. La vitesse pour des écrans de moins de 256 couleurs est à présent plus rapide et fonction du nombre de bit-plans. Les dessins de ligne et de texte sont cinq fois plus rapides. PC-Task fonctionne sans problème. Un nouvel outil d'ajustement du blitter permet de doser le pourcentage de répartition du travail entre celui-ci et le processeur. Selon le bus utilisé (Zorro II ou III), cela devrait résoudre des problèmes de timing. DM 149, avec nouveaux chips DM 199. Nouveaux chips seuls DM 70. Mise à jour 1.x -> 2.0 DM 99. Mise à jour de 2 Mo à 4 Mo DM 99. Un nouveau logiciel pour le digitaliseur, ProDig permet la capture d'images isolées avec contrôle de filtres, correction des couleurs et choix du format de sauvegarde (IFF, JPEG, XPGI et Xi-Paint). Emulateurs pour ADPro ImageFX, Photogenics. DM 120.

Xi-Paint le logiciel de dessin de MacroSystem (avatar de TruePaint et VDPaint) 3.1 sort en version Merlin et CyberVision 64. Il est dorénavant possible de l'utiliser avec des tablettes graphiques WACOM comme ArtPad. De nouveaux formats sont supportés : TARGA (lecture et écriture), JPEG et SGI (écriture seulement). La fonction de loupe a été améliorée. DM 149. Enfin ProDev travaille actuellement à une émulation TVPaint 2.0/3.0. La carte Merlin s'est vendue à environ 2000 exemplaires. Frais de port quel que soit l'envoi DM 15. ProDev.

IMPRIMANTES

[illegible]

HEWLETT-PACKARD DESKJET 850

[illegible]

HEWLETT-PACKARD DESKJET 660C

Quatre pages à la minute en 600 x 600. La couleur atteint le 600 x 300. L'encre sèche vite et couvre bien dans le noir. Elle remplace la 560C. DM 1300.

• OKI OKIJET 300c

Couleur ou Noir et blanc en 300 x 300 dpi. Entre deux et trois pages/minute. DM 880.

• CANON BJC-70

Imprimante de voyage. 360 x 360, avec smoothing 720 x 360. En texte qualité, 173 signes/sec, en draft 277. Une tête spéciale avec 128 buses permet d'obtenir 346 signes/sec.

• CANON BJ-30

Monochrome en 360 x 360, avec smoothing en 720 x 360. C'est la version Light de la BJC-70. DM 570.

• HEWLETT-PACKARD LASERJET 5P

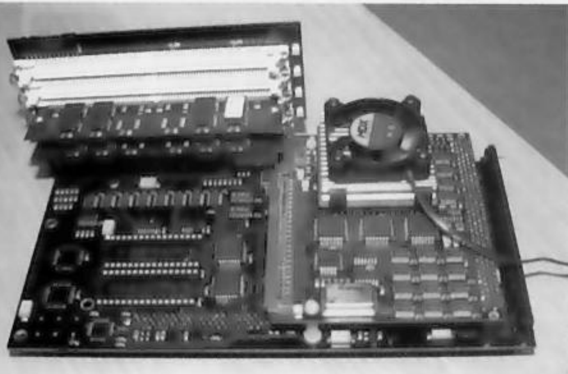
Six pages à la minute en 600 x 600. Mémoire-tampon de 2 Mo, elle comprend le langage PCL5, REt (Resolution Enhancement technology) et MEt (Memory Enhancement tecnology). Un port parallèle Centronics, un port parallèle High Speed Bidi, un port Apple-Local-Talk, un port infra-rouge IrDA. Papier de 76 x 127 à 216 x 356 mm. DM 2300.

A-CUT 1.10

Amélioration du logiciel pour le périphérique de montage A-Cut. La liste des séquences se conserve sur fichier et peut également s'imprimer. En outre, la liste des codes-systèmes a été réactualisée en fonction des nouveaux magnétoscopes apparus sur le marché. La routine de positionnement a été nettement améliorée. Mise à jour DM 30. hama.

AsimCDFS 3.0

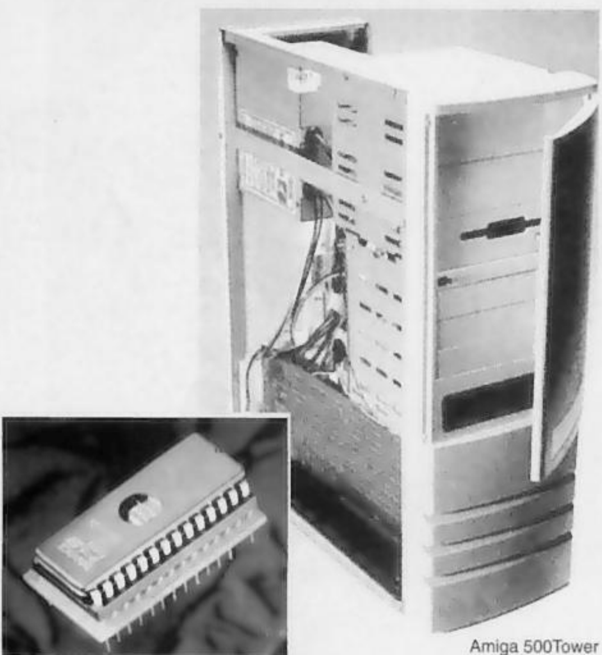
Ce file-système pour CD-ROM qui lisait déjà ISO 9660, High Sierra et le format MacIntosh HFS accueille Fish-Market et Asim Tunes 3.0 dans sa distribution. Les nouvelles émulations sont CDTV, CD32 et CD-Photos Kodak. Les préférences ont droit à un programme dans le répertoire Prefs. Port ARexx et polyglose (français, anglais, allemand) complètent la sauce. DM 150. AmigaOberland.



Cyberstorm

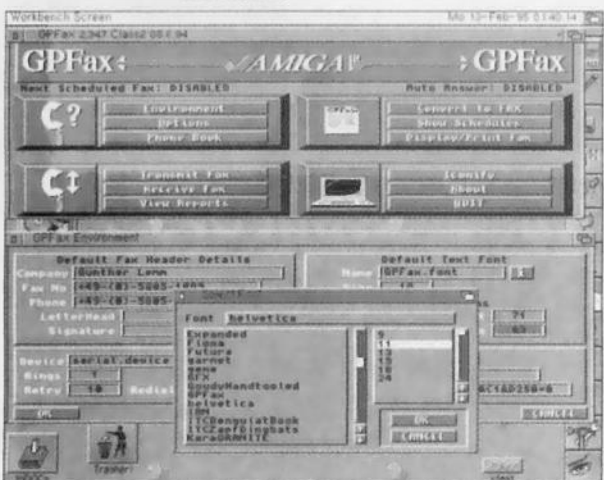
BANQUE D'ECHANTILLONS

Echantillons sonores pour les cartes audio Mignon 3.0 et Toccata. Compatibles MIDI, les échantillons 16 bits ont été recueillis avec une fréquence de 22 KHz.On peut les utiliser sur tout Amiga pourvu d'une Toccata en huit voix polyphoniques. DM 100. SEK'D/PSC Soft.



Guru ROM V6

Amiga 500Tower



GPFax v2.347

TESTS ALLEMANDS

11,3/12 - CYBERSTORM 060/50

Test Amiga Magazin 5/95.
Avec module RAM DM 2495. module SCSI DM 398. Module I/O avec SCSI,port-série et Ethernet DM 798. Mise à niveau de 68040/40 à 68060/50 DM 995 (Phase 5)
La carte va être adorée par les calculateurs d'animations et d'images de synthèse. Mais également dans le domaine de la PAO, d'énormes gains de temps sont à apprécier.
(+) : Installation facile. Grande puissance. Les RAM à 80 ns offrent la plus grande puissance. Concept modulaire.
(-) : Prix un peu élevé.
Notons qu'on attend de chez Motorola un 68060 à 66 MHz et 80 MHz, ainsi qu'un 100 MHz si la demande est suffisante.

Tableau comparatif:	Imagine v3.0	Maxon Cinema 4D	clariSSA v3.0	Lightwave 3.5	Real 3D v 2.?5	FRED	MPEG (im/s en 160 x 128)
Hardital 68040/28	11'40"	2h52'48"	23'30"	25'50"	25'50"	20'14"	10,14
Cyberstorm							
68040/40	4'48"	1h58'40"	14' 51"	59'29"	11'19"	13'52"	23,24
68060/50	4'26"	1h31'41"	8'22"	39'07"	9'07"	7'37"	28,43
avec CyberPatcher	3'10"					8'26"	

10,8/12 - GOLDED 2.05

Test Amiga Magazin 5/95
Dietmar Eilert, Mies-van-der-Rohe-Str. 31, Aachen. Tél et Fax (241) 8 16 65) (DM 35)
GoldEd possède tout ce qu'un éditeur adulte doit posséder, est facile à utiliser et présente une interface graphique harmonieuse.
(+): Flexible, interface parfaite, Undo illimité, templates, système de référence, macros et gros vocabulaire ARexx.
(-): Pas de blocs en colonne, préférences globales au lieu de dépendantes du texte.

8,8/12 - TV-PAINT 3.0

Test Amiga Magazin 5/95
TecSoft - DM 1675
TVPaint 3.0 est le meilleur programme de dessin à un prix honteusement élevé.
(+): Rapide. Nouveau requester de fontes. Fonctions de retouche. Technique en layers (niveaux superposables).
(-): Beaucoup trop cher. Pas de fonction Undo illimitée. Un seul projet à la fois. En anglais dans le texte. Très gros besoins système. Pas de fonction d'impression.

11,2/12 - DISTANT SUNS 5.0

Test Amiga Magazin 5/95
Virtual Reality Laboratories Inc. 2341, Ganador Court, San Luis Obispo, CA 93401 USA. (US$ 99,95)
Etonnant programme pour les astronomes amateurs. De nombreuses possibilités tant en usage didactique, que démonstration ou utilisation nocturne. Les chercheurs de comètes et les astrophotographes vont trouver leur bonheur dans le CD-ROM GSC (Hubble Guide Star Catalog : plus de 16 millions d'étoiles jusqu'à la seizième magnitude).
(+) : Position de l'observateur pas seulement à la surface de la Terre. Calcul des globes planétaires. Comètes et astéroïdes. Port ARexx. Compatible toutes configurations. Beaucoup de disquettes (et de CD). Confectionne des diagrammes standard et des tableaux d'éphémérides. Bon manuel (de plus très didactique). Fonctions d'animation.
(-) : Les lunes galiléennes (satellites de Jupiter) sont ignorées. Pas de possibilités d'impression directe des cartes célestes. Gurus fréquents avec 2 Mo de RAM.

9,6/12 - GPFAX V 2.347

Test Amiga Magazin 5/95
Stefan Ossowski's Schatztruhe (DM 120)
GPFax est un programme qui possède tout ce dont un utilisateur bêta a besoin. A part l'interface graphique qui aurait besoin d'un bon lifting, pas de gros reproches.
(+): Facile à apprendre. Emulation imprimante automatique. Comprend les instructions de classes 1 et 2. Adaptabilité aux modems exotiques. Envoi automatique de fax. Bonne interface ARexx. Compatible OS 1.3.
(-): Interface anglaise et programmée non-conforme. Impossibilité de passer du programme au Workbench. Parfois utilisation peu pratique. Pas de fonction Polling.

11,6/12 - GURU-ROM V6

Test Amiga Magazin 5/95
Stefan Ossowski's Schatztruhe (DM 80)
Cette ROM pour contrôleurs GVP SCSI est compatible avec les SeriesII Host-Adapter pour Amiga 500/2000/3000/4000, les cartes accélératrices A530 Turbo pour A 500/500+, les cartes Combo et G-Force pour A2000, les contrôleurs SCSI "FANG" pour Amiga 1200. C'est le Nec Plus Ultra pour tous les produits GVP cités. On ne peut tirer plus d'un Zorro-II.
(+): Rapide.Compatible. Patches pour résoudre les problèmes connus. Compatible SCSI-1 et SCSI-2. Soutient également les streamers, Scanners, lecteurs de CD-ROM et lecteurs de disques durs à cartouches.
(-): Néant.

9,1/12 - AURA 1.0

HiSoft (£99,95)
Test Amiga Magazin 5/95
Aura est un module échantillonneur 12 bits PCMCIA pour les Amiga 600 et 1200. Il fonctionne avec le logiciel l'accompagnant et OctaMed 5.04. C'est la seule possibilité pour les Amiga sans architecture ouverte d'améliorer la gestion du son.
(+) : Interface graphique claire. Filtres efficaces avec visualisation FFT. Installation facile. Sauvegarde en plusieurs formats. Manuel à spirale clair. Pas de surcharge du système grâce à la fluidité du port PCMCIA.
(-) : Qualité moyenne des circuits de connection. Le logiciel ouvre son propre écran. Les paramètres d'effets restent...sans effet.

10,3/12 - AMIGA 500 TOWER

Micronik (DM 549. Alimentation 250 Watts DM 129)
Test Amiga Magazin 5/95
Avec ce Tower (avec carte-fille, 3 Zorro II, une MMU, deux emplacements PC, un habillage de clavier), votre 500 fait une véritable cure de rajeunissement. Les petits problèmes éventuels de compatibilité ne troublent pas la bonne impression générale.
(+): Bonne compatibilité. Beaucoup de place. Montage facile. Allure élégante.
(-): Un peu cher. Une alimentation plus puissante est en sus.



Édition A.D.F.I.

La force créatrice en action.

Que fera-t-il sans son A.B.E. ?

A.B.E. 3.060.

Le médecin de référence de vos disquettes, de vos disques durs et de leurs protections.

Avec A.B.E. la réparation et la modification d'un support de données ou de ses protections deviennent vraiment évidentes. Plus jamais de suites incongrues ($E 5574 696C...). Tout apparaît en clair, interprété (par exemple 13:04 pour l'heure) et selon vos propres choix de configurations (textes, menus, couleurs, ...). Mieux encore, son aide en ligne, textuelle et graphique agit en direct et saura seconder efficacement son superbe manuel didactique (120 pages). A.B.E. est le seul à pouvoir véritablement réparer toutes les erreurs logiques grâce à son analyse **globale** du support en 7 passages spécialisés. Création A.D.F.I. 690 FF*.



A.B.E vous autorise bien sûr à utiliser le mode des vieux éditeurs de blocs pour réaliser toutes vos modifications sur vos disquettes et vos disques durs mais sincèrement...



... n'est-ce pas plus facile en mode interprété ? (il s'agit ici exactement des mêmes données l'une en mode éditeur ancien, l'autre en mode éditeur manuel A.B.E.) !

La législation française vous interdit d'utiliser les puissants outils d'A.B.E. 3.060 autrement que dans un but de réparation, de traduction ou de correction. L'utilisation d'A.B.E. dans un but de craquage est souvent illégale en France. Ne modifiez que les logiciels autorisés.

DÉCOLLAGES.

Le logiciel éducatif des collages à tout âge.

Avec Décollages tu vas pouvoir décoller en dessin sur ton ordinateur. Imagine un peu tout ce que tu vas faire. Tu vas pouvoir recolorier des puzzles, tracer des reliages, créer de nouvelles images, coller des figurines et des miniatures sonores sur tous tes dessins et bien d'autre choses encore. Normal : c'est encore un nouveau logiciel multimédia et ultra puissant créé par A.D.F.I. 340 FF*.



*La puissance de l'**AMIGA** au bout des doigts.*

ÉDUCATIF 3½-12 ans

Nouveaux thèmes supplémentaires.	1) L'espace. Disquette de tampons. 80 FF*.	2) Lettres, chiffres & symboles. Disquette de tampons. 80 FF*.

Ensemble pédagogique comprenant Décollages et Décollages junior. Âge recommandé de 3 ans ½ à 12 ans. Nécessite une ROM 2.0 ou plus, mémoire 2 MO ou plus dont 1 graphique. Optimal avec A1200/4000 + HD.

STOCKS D'INVENDUS DE MAGASINS.

Ce matériel a été rachetté durant la crise à des sociétés ayant cessé leurs activités sur la plus belle des machines.

Carte Genlock GST A4240 pour A4000 1490 FF*. **Amiga** A500 700 FF*. **Écran** Microvitec 2400 FF*. **Mémoire** A500 512 KO 200 FF*. **SIMM** 1 MO 600 FF*. **SIMM** 4 MO 1200 FF*. **Lecteur** A500 interne 490 FF*. Nappe 3"½-2"½ 70 FF*. **Dynamite** (Wordworth, Print Manager, DPaint IV, Denis, Oscar) 700 FF*. **KGB** 200 FF*. **Populous** 200 FF*. **Dune** 200 FF*.

JUIN 1995

Gestion lente 30 FF. France économique.	**Normale** 40 FF. France ordinaire : lettre/colissimo	**Urgente** 100 FF. France : contre-remboursement.
Étranger mandat 50 FF.	**Étranger** chèque 100 FF.	**Étranger** urgent 115 FF.
*** Merci de préciser votre configuration matérielle pour mieux vous servir. Matériel nous consulter.**		
Mise à jour A.B.E. 3.060	3.056 à 3.059 = 90 FF + gestion + nous téléphoner. 3.000 à 3.055 = 220 FF + gestion + disquettes originales. 2.000 à 2.099 = 320 FF + gestion + original complet.	

LES COURS CRÉÉS PAR A.D.F.I.

Tous nos cours sont en français et nécessitent la possession d'une Amiga et du langage sur lequel porte le cours.

Jennifer Amos : le cours pour tout savoir et tout comprendre sur l'Amos.
5 disquettes de sources d'utilitaires, de jeux et de démonstrations abondamment commentés pour passer du niveau débutant au niveau professionnel. 260 FF*.
Mise à jour Amos Pro : la dernière mise à jour 1.12 qui précède le compilateur. 80 FF*.

La bible corrigée : l'importante correction du codage du livre Amiga la bible. 120 FF*.

Annabella GFA : le cours pour tout savoir et tout comprendre sur le GFA.
8 disquettes de sources d'utilitaires, de jeux et de démonstrations abondamment commentés pour passer du niveau débutant au niveau professionnel. 390 FF*.

★ **WorkBench & Système** : le cours multimédia pour tout savoir sur l'Amiga.
Ce cours multimédia utilise AmigaGuide (sur A500+, 600, 1200 et 4000 : à précisez à la commande). Interface, écran, WorkBench, fenêtre, menus, AmigaGuide, réglage des écrans, création de liens, création d'icônes pour des fichiers ne supportant pas d'icône, recherches d'occurrence ou de fichiers, trucs et astuces, ... avec de nombreux sources et conseils. 190 FF*.

DÉPARTEMENT PAO, FLASHAGE, IMAGE DE SYNTHÈSE.

Tous travaux Amiga disponibles comme cette publicité faite à **100 % sur *AMIGA*** et toutes nos créations (catalogue, coffret illustré, duplication, fanzine, flashage, imagerie 2 D, 3D ou d'animation, logiciel, manuel, publipostage, rapport, thèse, ...). Devis sur simple demande. Exemple :

- Duplication luxe	livre de 90 pages, spirale métallique : 35 FF (à partir de 20 exemplaires).
- Duplication luxe	couleur : A4 = 6 FF et A3 = 11 FF (à partir de 50 exemplaires).
- Cromalin	A5 = 230 FF, A4 = 295 FF, A3 = 550 FF et au delà 0,40 FF/cm².

LA PAO SUR AMIGA.

Ne ratez pas la monté en puissance.



PAGESTREAM3®
Le plus puissant des logiciels de PAO toutes machines confondues existe enfin et c'est sur ***AMIGA***. Il vous permet même de récupérer vos ancien fichiers et images Adobe, Propage, TIFF, ... Gonflez votre vitesse et votre productivité. Support et mises à jour gratuites à partir de la version 3.0. 2870 FF*.



TYPESMITH® 2.5.
Avec cette puissante version du plus célèbre convertisseur-créateur de fontes, l'***AMIGA*** reconnaît maintenant même le format True Type (.ttf). Vous pourrez ainsi importer, modifier et créer toutes vos fontes pour les démonstrations, la PAO, l'impression, ... et dans pratiquement tous les formats existants. 1470 FF*.



AZUR.
C'est l'éditeur Ascii paramétrable de A à Z, ultra-puissant, personnalisable, adapté à toutes les utilisations, hyper-évolutif, 48 script ARexx, émulant la plupart des autres éditeurs, ... 290 FF*.



GOLDED.
Ses dictionnaires français, Assembleur, Basic, C, E, Pascal, ... et sa gestion des indentations en font un outil indispensable pour le courrier, la PAO (**PageStream3®**) et la programmation. 290 FF*.

FAX/MODEM/MINITEL.



Le vrai **US**Robotics® garanti 5 ans, classe 2.0 (successeur de la classe 2), norme V34 (successeur du V-FC), 28 800 bauds, compression à 115 200 bps. France Telecom limite les télécopies à 9 600 bauds mais ce modem est si puissant qu'il va de 300 à 115 200 bps. Livré déjà configuré, logiciels prêts à l'emploi. L'USRobotics V34 reconnaît toutes les normes usuelles : V34, V-FC, V32, V32 bis, V29, V27, V25, V23, V22, V22 bis, V17, V42 MNP 2-4 errors, V42 bis MNP 5, Fax groupe III, ... 2490 FF*. (USR 14 400 agréé 1390 FF).

LE PC SUR AMIGA.



PCTask 3.12 version française	970 FF*.
Lecteur HD Externe	870 FF*.
Squirrel scsi2	570 FF*.
Disque dur 420 MO interne	1270 FF*.



HyperCache 2.0	**290 FF*.**
ImageMaster RT 1.5	**690 FF*.**
Pegger 2.0	**570 FF*.**
Photogenics	**470 FF*.**

HISOFT DEVPAC.



Traduction française en cours.

C'est l'assembleur de référence sur ***AMIGA*** utilisé par tous les vrais professionnels et par les grands créateurs de démonstrations. Cet ensemble est traduit en français et est augmenté des précieux conseils de nos développeurs certifiés par Commodore. Il comprend un éditeur de sources, un débogueur symbolique, un éditeur de liens, un assembleur, tous les fichiers d'inclusion de Commodore et de nombreux sources expliquant toutes les particularités d'une programmation élégante du système. 970 FF.

LA PROGRAMMATION.



Dice Pro C	1170 FF*.
Hisoft Basic 2	1170 FF*.
Hisoft Pascal	1170 FF*.
Metascope Déboggueur	470 FF*.
Sherlock Désassembleur	570 FF*.
User Interface Kit U.I.K.	570 FF*.
AMIGA OS 3.1 A500/2000	690 FF*.
AMIGA OS 3.1 A1200/3000/4000	790 FF*.
Comprendre et bien exploiter son Amiga	270 FF*.
Kit Development Commodore 3.1	140 FF*.
The Amiga Guru Book	420 FF*.
GameSmith	1170 FF*.

GameSmith est le génial système de développement permettant de créer très rapidement des jeux et des démonstrations en C et en assembleur.

LE PC/MAC SUR AMIGA.

(68030 et MMU recommandés)



Emplant scsi	3770 FF*.
Mac/PC Son module pc	1270 FF*.

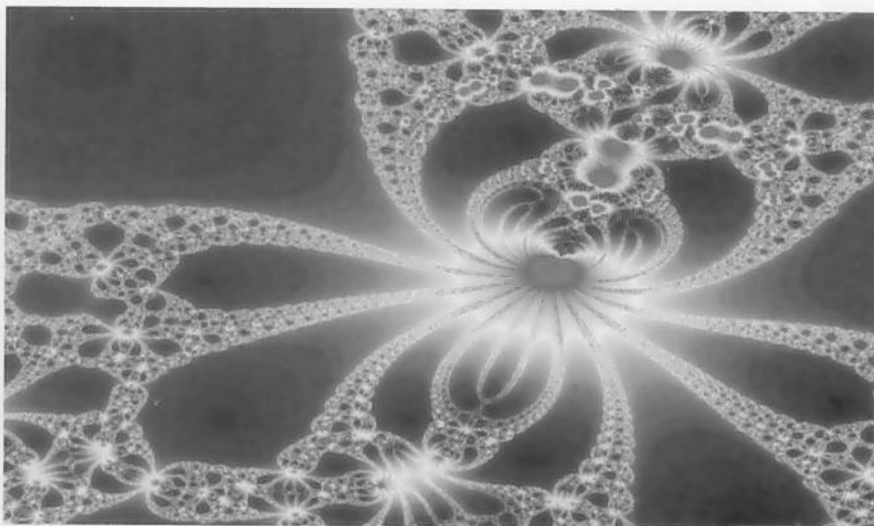


DIRWORK	670 FF*.
PCTASK 3.12	970 FF*.
SUPERBASE 4	2870 FF*.

Édition A.D.F.I. résidence les Cottages, 83 rue André Theuriet, F-63000 Clermont Ferrand.
Ouverture du lundi au vendredi 10 H - 17 H **Téléphone** 73 93 77 31 **Modem** 73 34 07 57.

AMIGA SHOW en Belgique

Tenaces, nos amis de Belgique. Une fois de plus, le troisième "AmigaShow" s'est déroulé le week end du 6-7 Mai 95 à Rhôde St Genése, et devient par là-même le rendez-vous annuel du pays, une sorte de feu-Atacom Français, qui, lui, tient ses promesses. En effet, ils sont plus de 2500 personnes (dont 1500 entrées libres ANews) à avoir déambulé le long des allées, prêts à bondir sur l'affaire à faire.



Mandel Orchidée de Art&Frontières (voir news FFD, page 9)

Optimisant le déroulement du salon chaque année, **Digital Précision** (Dealer/ Sponsor de Bruxelles) nous a réservé quelques surprises. La première, et non pas des moindres, fut l'ampleur des stands de "dealer" étalés sur toute la longueur de la salle, avec cette année, DES stands. En effet, Digital Précision avait en face de lui son compatriote **Amiga City**, dealer de Bruxelles également. Bataille tarifaire en perspective!

Deuxième bonne idée, un stand de change. Bien que les deux boutiques principales acceptaient l'argent français, ce point change était bienvenu lors de l'achat de DP ou encore lorsque l'heure de casser la croûte arriva. Point d'ambiguïté au niveau des consommations: puisqu'à ce niveau, l'argent était converti en "bon" évitant tout problèmes de monnaie perdue au milieu du paquet de frites (Belgique oblige).

Le public, lui, commence à connaître 'le truc', qui consiste à foncer dès l'ouverture des portes sur les opportunités. Arriver une heure après l'ouverture, comporte le risque de voir passer son périphérique sous le nez (certains se reconnaîtront. Du fait que plusieurs particuliers vendaient leur matériel d'occasion, les prix volèrent assez bas.

Un petit tour de salle

Commençons par le sponsor du salon: Digital Précision qui avait littéralement déménagé sa boutique sur place. S'étalant un peu sur les stands des voisins pour nous offrir de l'Amiga (TOUTE la gamme) et ses nombreux périphériques ou autres softs dernier cris (Scala 400, DPaint 5, LightWave ...). Light Wave 3.5 eu tant de succès (up-grade futur aidant), Patrick "le Boss" fut bientôt obligé de faire un petit aller-retour à Bruxelles dans son stock. Les stands des "occas" et ceux des domaines public passés (Black Tiger, Final DP), un petit coup d'oeil chez Amiga Games démontrait que l'activité d'édition de jeux est encore florissante. Le B.U.G.S.S, Club de la région bordelaise, était venu en force, et animait sympathiquement ces deux journées, au travers des démonstrations de synthèse (LW 3.5), leur section DP, leur bel accent du midi nous invitait à prendre, gracieusement, le Kit de développement de Light Wave accompagné des fameux Plugin's de la futur version...

Amiga City qui n'était pas en reste concernant le déballage des ses produits, ne savait plus où donner de la tête pour servir ses clients et il devenait difficile de circuler à hauteur de ce stand. Avec une station Amiga en démonstration aussi bien du point de vue HardWare de SoftWare (Tower, Warp 40 Mhz, 22 Mo, Picasso II, VLab Motion, 2 Go de disque dur). Démonstration de Photo Genic, VLab motion, Dpaint 5, etc...

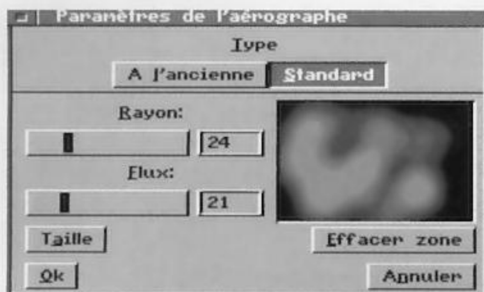
CONCLUSION: comme chaque année, une organisation irréprochable était au rendez-vous, en amélioration même, depuis le fléchage à la sortie d'autoroute, jusqu'au point change du salon. Gratuité par l'intermédiaire des revues pour démarrer une bonne journée et voilà pour ce salon la meilleure façon de rentrer dans la cour des grands, dans l'attente de Mai 96 pour la prochaine édition.

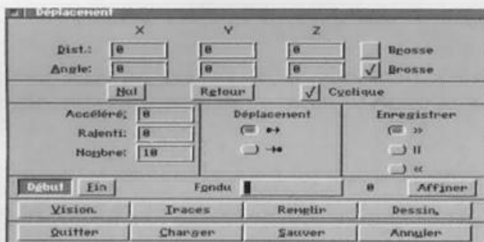
Pierre Carette, auteur avec Sylvain Rougier de Browser 2 et d'autres logiciels de domaine public Amiga, est décédé dans un accident de moto le 12 mai. Dans un message sur Internet, Sylvain Rougier dit: "Il laisse un grand vide dans ma vie". Nos condoléances à sa famille et sa fiancée.

DPaint V

Le grand guru passe en 24 bits

Adorateur du grand guru DeluxePaint, la version 4.5 ne vous a pas comblé, voici la version 5 qui arrive dans vos contrées et toute en français, s'il vous plaît. Parmi les nouveautés, une plus grande utilisation du système Amiga, mode de dessin en 24 bits, macros ARexx, amélioration de l'animation. Mais, tout n'est pas rose...





Le paquetage comprend un imposant manuel de plus 350 pages en Français (qui dans les premières pages vous met en garde sur l'épilepsie...:-), quatre disquettes et une fiche contenant le numéro de série de votre DPaint. L'installation se fait par le non moins connu ***Installer*** sans le moindre problème. Si vous possédez une machine ayant un Workbench supérieur ou égal au 2.1, DPaint pourra être en français. Je crois que c'est l'un des premiers gros logiciels commercial d'être "localisé..." (alors qu'un très grand nombre de DP le sont déjà depuis très longtemps...).

De nouvelles fonctions

Après le procedure d'enregistrement,, une fenêtre s'ouvre sur le Workbench pour le choix de l'écran. Mon premier essai fut le mode 1024 par 768 sur la carte Domino (avec le système CyberGfx 40.46): il est dommage que cela ne fonctionne pas correctement... Cela aurait permis à un grand nombre de personnes qui n'ont pas l'AGA mais une carte graphique de dessiner en 256 couleurs (et surtout plus rapidement que l'AGA). Seul PPaint peut actuellement le faire, mais ce petit coquin travail en Chip RAM (limité à 2Mo)!

Après chargement du logiciel on découvre... que le look général de Deluxe Paint n'a pas changé.

Maintenant DPaint peut travailler en 24 bits en interne avec visualisation dans le nombre de couleurs désirées. C'est le même principe que ***True Brilliance*** qui lui ne peut visualiser qu'en HAM 6 ou 8. Cette dernière implémentation demande évidement plus de mémoire mais vous permettra de dépasser le mode HAM8 et effectuer une conversion dans le nombre de couleurs désirées à la fin de votre travail.

L'aérographe à été grandement amélioré (cf image 2). Ce n'est pas un mal... Il est possible de paramètrer le flue et le rayon, moins performant que celui de TVPaint mais honorable. Pour les nostalgiques, le lancé de pixels à été conservé.

Pour les opérations répétitives, ARexx a été implémenté dans le logiciel. Mais de façon intelligente: ce n'est pas un simple port ARexx. DPaint offre la possibilité d'enregistrer des macros et de les exécuter ultérieurement. Enfin un ARexx à la portée du non programmeur. Ce principe devrait être appliqué à tous les programmes.

Les effets de matières naturelles sont très intéressants, il permettent de donner un autre style à vos créations, elles deviennent moins informatique et plus "papier". Les tablettes sensibles à la pression sont maintenant gérées. La fonction de baguette magique permet le découpage d'une brosse de façon automatique suivant les contours. Ceux-ci seront malheureusement que défini par la couleur 0: pas de gestion de tolérance.

De nombreuses fonctions d'animation ont été implantées. Le chargement d'animations de toutes tailles est dorénavant possible (même virtuel), mais ceux qui sont plus petites que l'écran seront malheureusement converties en pleine écran. La fonction de déplacement a été améliorée: implémentation de la transparence et positionnement des brosses à la souris (cf Image 3). La fonction de déplacement de caméra permet de réaliser des "travellings". La table lumineuse peut maintenant visualiser les 4 dernières images de l'animation. Dorénavant, il est possible de gérer une palette et une vitesse d'affichage pour chaque page. Ceci donne une plus grande souplesse de le travail des animations. Enfin, le format *Anim 8* est pris en compte.

La vitesse...

Après quelques moments d'utilisation, je trouvais DPaint un peu lent, alors j'ai charger Brilliance pour comparer un peu ces deux produits. Je fus alors stupéfait pas la différence de vitesse... Comme un petit tableau vaut mieux qu'un long discours, voici les tests sur une image de 736 par 580: (tableau en bas de page).

Que dire de plus

Le déplacement des brosses en mode 24 bits est d'une lenteur accablante, pourtant la machine de test était un A4000 équipé d'un accélerateur Warp Engine à 40 MHz! De plus, DeluxePaint n'apprécie pas la requête de fichier MFR. Autre point négatif: si vous travaillez sur une page plus grande que l'écran, DPaint place toute l'image en Chip RAM. Il en résulte une limitation de la taille de l'image à travailler (pas plus de 1280 par 1024 en 256 couleurs). Brilliance met la partie de l'image non-affichée en mémoire Fast, cela permet de travailler sur les pages gigantesques (4000 par 3000 en 256 couleurs et 1600 par 1200 en 24 bits... (en plus dans les deux cas il restait encore 10 Mo de mémoire disponible sur le 4000 avec 24 Mo...)). La fonction de déplacement de DPaint fait pale figure par rapport à celle de Brilliance, de par sa rapidité et son paramètrage. DPaint ne permet pas de travailler sur des images plus petites que l'écran... Et toujours pas d'Undo multiples...

	24 bits			24 bits -> 256 coul. avec dither	256 coul.			Chargement anims 160x128x32c
	Charg.	Sauv.	Effac.		Charg.	Sauv.	Effac.	
DPaint 5	2'45"	30"	6"	2'50"	4"	8"	2"	20"
Brilliance 2	15"	5"	1"	50"	2"	2"	1"	6"
PPaint 6.1	*	*	*	52"	4"	4"	2"	13"

(*) pas de valeur pour PPaint, il ne travail qu'en 256 couleurs

Conclusion

Voila le moment crucial de la conclusion... Difficile moment... C'est dommage, mais je suis déçu par la nouvelle version de DeluxePaint et je resterai sur Brilliance. Je ne regretterai que quelques fonctions (l'aéro graphe, les macros ARexx, textures,...). DPaint est vraiment trop lent dans tout ce qu'il fait, surtout quand on le compare à Brilliance... Il reste intéressant pour les personnes complètement étanches au concept génial de Brilliance. Mais je peux leur conseiller d'essayer PersonalPaint.

Lucas Janin
lucas.janin@ramses.fdn.org

Distributeur: CIS, Phase
Prix: 699F

CrossDos V6

Une porte est ouverte

En plus de bien s'intégrer au système et de bien fonctionner, cette nouvelle mouture reconnait les disques durs PC directement ...

Petit tour d'horizon

L'installation utilise Installer Commodore, donc, apparemment pas de problème si ce n'est une mise à jour intempestive des commandes Format et DiskCopy du système; ceci est normal vu l'utilisation que l'on pourra avoir de ces commandes. On aurait quand même pu être mis en garde...

Dès le début de l'installation, il vous propose le choix entre: l'installation de CrossDos, la configuration d'un disque PC, -s'enregistrer et la desinstallation de la version courante.

Après l'installation, on retrouve dans le tiroir système les utilitaires CrossDos et DiskChg en plus des commandes Format et Diskcopy précédemment citées, ainsi que sous DEVS:DOSDRIVERS les nouveaux PC0 et PC1, PC2, PC3 s'il y a lieu.

L'étape suivante consiste en la configuration d'un disque PC (le configurateur reste lui sur la disquette d'installation, il faudra le copier à la main dans le répertoire de nos outils favoris... ainsi que les devices correpondants, voir fig.1). A ce niveau là on peu voir une liste contenant les devices permettant d'accéder aux disques durs ainsi que les unités déjà reconnues exemple: un disque SCSI sur une oktagon et un IDE sur le controleur du 4000 (scsi.device). Pour pouvoir acceder au deuxième disque IDE, il faut qu'il soit correctement configuré en esclave, et on n'a pas toujours la documentation...

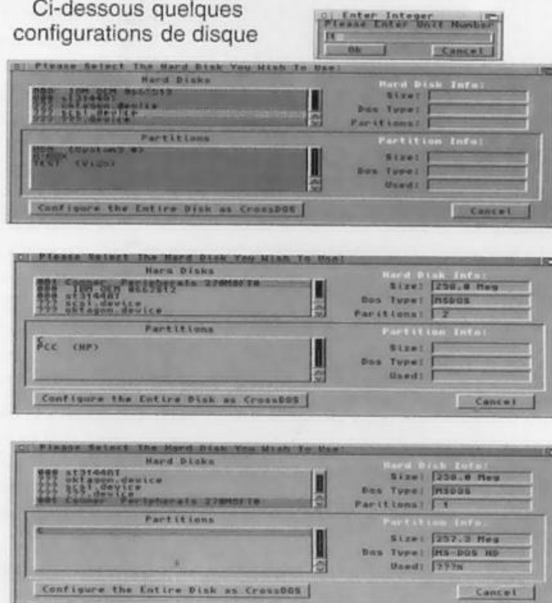
Un "vrai" disque PC

Dans le cas d'un "vrai" disque PC (mon disque de travail, formaté sur PC utilisé sur PC), ce dernier n'est pas directement vu par CrossDos. On clique sur le device concerné, et un requester **(Fig 2)** apparait permettant de choisir la nouvelle unité (0 ou 1 pour un IDE, ou une des 7 unités classiques pour un SCSI). A ce niveau, le disque apparait dans la liste et est reconnu comme un disque PC, L'unité par défaut assignée par CrossDos est PCC comme PC et C. Le C est obligatoire: le nom du device finira donc toujours par C (ce n'est pas très souple...). Pour le changer



figure 1

Ci-dessous quelques configurations de disque



Test avec DiskSpeed 4.2 avec différente configuration								
CPU: 68040 AmigaOS Version: 40.68 Normal Video DMA								
	Device: HD-PC: Buffers: 5 Partition PC sur IDE conner		Device: dh4: Buffers: 200 IDE conner formaté AMIGA !!!!		Device: hd-pc: Buffers: 5 IDE Conner formaté PC d'origine		Device: dh2: Buffers: 200 Partition PC sur IDE Conner	
CPU Speed Rating:	4982				4980			
	files/sec	CPU restant	files/sec	CPU restant	files/sec	CPU restant	files/sec	CPU restant
Testing directory manipulation speed.								
File Create:	80	0%	81	13%	61	0%	297	17%
File Open:	194	0%	209	7%	49	0%	328	13%
Directory Scan:	2310	0%	2335	4%	75	0%	766	16%
File Delete:	215	0%	226	5%	26	0%	814	5%
Seek/Read:	88	76%	2961	2%	89	76%	2411	12%
	bytes/sec	CPU restant	bytes/sec	CPU restant	bytes/sec	CPU restant	bytes/sec	CPU restant
Testing with a 4096 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.								
Create file:	1627136	8%	1580224	14%	1475264	7%	593689	65%
Write to file:	1852928	9%	1801632	15%	1683648	9%	1208832	42%
Read from file:	1509888	15%	1921920	18%	1512448	15%	1518080	16%
Testing with a 32768 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.								
Create file:	2146304	19%	1907840	40%	1803648	17%	618951	74%
Write to file:	2548622	21%	2346807	44%	1961696	24%	1261568	58%
Read from file:	2168169	15%	2963625	24%	2176351	14%	1662815	20%
Average CPU Available:	17%				17%		34%	
CPU Availability index:	847				847		1695	

il faudra éditer la mountlist générée et changer ce nom). Le nom de volume est automatiquement reconnu (s'il y en a un, ce n'est pas toujours le cas dans le monde PC!). Le configurateur vous demande si vous voulez sauver cette configuration et génère une mountlist automatiquement placée dans DEVS:DOSDRIVERS: **aucune information n'est écrite sur le disque.** Attention si vous débranchez ultérieurement ce disque le boot sera fortement ralongé dans le cas d'un IDE car la mountlist générée est spécifique au disque que vous venez d'utiliser: elle contient en autres le nombres de cylindres (pour une tête) des informations lues en accédant au disque fabriquant, type, taille, unité et device utilisés; donc l'essai de mount pour un disque inexistant se solde par un échec après un délai de trois minutes ...

Une partition

Pour une partition, il faut avoir une partition possédant le DosType PC (le même que PC0 mais finissant par 800 ou de type MHD) Le configurateur crée une mountlist de la même manière que precédemment.

Une émulation sur fichier

Pour une émulation sur fichier, un requester apparaît vous demandant où est le fichier existant ou à créer. L'installateur le crée, l'initialise, le formate s'il y a lieu et crée une mountlist (l'initialisation prend 5 minutes 30 sur un disque IDE pour 4Mo...)

Dans les trois cas l'accès est iddentique et transparent mais il faut respecter les limitations dues au PC: noms cours (format 8.3), nombre de sous répertoires restreint.

Les unités sont vues par tous les logiciels sous Workbench, Directoryopus, Scala, Browser, Quarterback. On peut même faire une backup d'un disque PC à partir de l'Amiga...

Les accès sont rapides pour un vrai disque, ainsi que pour une partition et même avec une émulation sur fichier. Les tests on été réalisés sur un A4000 40 à 40 Mhz avec un disque Conner de 280 Mo.

Les intérêts de ce CrossDos

- Transferts accelérés entre PC et AMIGA image, animations, données (fini Twinexpress communication entre Amiga et PC par port série).
- Reconnaissance des formats par les émulateurs hardware et soft
- En plus on peut y travailler à partir de l'A2286, de Pc-task3.0, et de l'Amiga (et en même temps si on veut!) (seules ces deux "émulations" ont été testées, sachant que l'A2286 ou passerelle n'a d'émulé que les accès clavier et souris)

Conclusion

Les plus: documentation au format Amigaguide, configuration aisée, compatibilité système. L'accès direct au disque des émulateurs.

Les points qui me plaisent moins: L'installation n'est pas assez complète, pas de rafraîchissement automatique même après une mise à jour du contenu du disque à partir d'un quelconque émulateur. Ce n'est pas un bug mais il est décevant de devoir faire un diskchange sous Amigados quand un fichier est créé par un émulateur alors que dans le cas inverse il suffit de faire un dir sur le PC et le fichier est vu... Je ne suis pas arrivé à booter un émulateur hardware ou soft sur mon disque de travail PC qui pourtant boote tous les jours...

Le gros défaut: CrossDos supporte mal les partitions PC avec autre système de fichier HPFS, Novell.

Cela n'empêche pas que ce soit un excellent produit sans bugs apparents. Avec ce CrossDos l'ouverture vers les autres système devient parfaite...

CrossDos 6.0
Dévellopeur: CONSULTRON Plymouth USA

Autre produit: CrossMac

Ariadne, Liana et Envoy

Un réseau sans problème

Les bureaux de production d'AmigaNews fonctionnent depuis peu sous réseau Ethernet grâce à deux cartes Ariadne, une carte A2065 de Commodore et une carte AmigaNet. Auparavant, nous avons connu quelques années de "réseau disquette", suivies par quelques années de "réseau Syquest". Evidemment, un réseau Ethernet est un pas de plus vers l'anéantissement des contacts humains. On n'entendra plus la voix du collègue qui demande qu'"on se grouille" de copier un fichier sur sa disquette... le progrès c'est le progrès.

Ici, Pascal Rielland teste la carte Ariadne pour vous.



Le connecteur "T" sur la carte Ariadne

Dans le package Ariadne on trouve une carte Zorro II d'apparence fort sympathique avec un connecteur BNC, un connecteur RJ 45, quatre LEDs indiquant l'état de la connection, un peu de mémoire 32 K, et un emplacement pour une PROM de boot pour une machine sans disque dur. La nouveauté réside en la présence de deux ports parrallèles (un externe et un interne) qui pourront servir à la connexion d'autres machines ne possédant pas de bus Zorro (il existe une carte réseau PCMCIA pour A600-1200)

Une disquette contient le logiciel Envoy avec les drivers compatibles SANA II pour cette carte, et drivers Ethernet et parallèle (il fonctionnent sans problème sous TCP-IP et sûrement sous AmiTCPIP)

L'installation

C'est celle d'un réseau Envoy normal (cf Amiga News n° 73 p.42). Pour une utilisation combinée d'un port parallèle et du port Ethernet, la configuration devient légèrement plus complexe. Il en serait de même pour une machine assurant la liaison entre deux réseaux distincts et comportant deux cartes Ethernet. Le réseau parallèle est vu comme indépendant.

Ce qui nous amène à parler de serveur de royaume: d'abord on déclare les devices utilisés: par exemple Ariadne.device (port Ethernet) et Ariadne-liana.device (port parallèle de la carte-pour choisir entre les deux ports il suffit de changer le numéro d'unité). Chaque device doit posséder une adresse IP différente. Il ne faut pas oublier de passer le device au status "on-line" ... (fig.1). On peut maintenant définir le lien qui va exister entre ces deux réseaux physiquement séparés. Au niveau de la configuration du poste on définit celui-ci comme un serveur de royaume et on lui donne une adresse parmi celles définies avant (fig.2). La configuration du royaume consiste en la définition d'un nom logique reliant les deux adresses (ou plus). Dans mon exemple, ces adresses IP varient uniquement sur le troisième mot, car le masque défini étant celui par "default" (255.255.255.0) seules les dernieres adresses IP seront validées par le dernier mot et sont autorisées pour les stations connectées (fig.3). Au sujet du masque: ce champ permet de classer les réseaux en groupes et sous-groupes, et de séparer les utilisateurs de regroupement, qui peuvent aller jusqu'à une échelle planétaire... On peut aussi définir le réseau physique où s'effectuera la connexion au démarage: il vaut mieux se connecter sur un brin Ethernet que sur un port parallèle ..

En fonctionnement

Par le port parallèle de l'Amiga, en utilisant Liana et un câble parallèle spécial, on obtient un débit cd 50 Ko/seconde. En utilisant le port parallèle de la carte Ariadne on augmente un petit peu le debit (voir benchmarks).

Pour la connection Ethernet, la carte Ariadne est un peu plus rapide que l'A2065.

Que ce soit en connexion parallèle ou Ethernet, le fonctionnement reste le même: transparent; les mêmes unités peuvent être montées, seule la vitesse d'acces diffère.

VITESSE DE COMMUNICATION DES CARTES ARIADNE ET A2065

A2000 + A2620 2Mo, Carte A2065. ROM 3.0 wb 3.1 CPU speed Rating 527
Test diskpeed à partir du A2000 vers A4000

Carte Ethernet Ariadne Device: Gripoil.A4000.DH0:			Carte Ethernet A2065 Commodore Device: Gripoil.A4000.DH0:		
Testing directory manipulation speed.					
	files/sec	CPU Available		files/sec	CPU Available
File Create:	24	48%	File Create:	24	48%
File Open:	33	27%	File Open:	34	26%
Directory Scan:	301	1%	Directory Scan:	302	1%
File Delete:	78	24%	File Delete:	76	24%
Seek/Read:	38	16%	Seek/Read:	37	16%
Testing with a 32768 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.					
	bytes/sec	CPU Available		bytes/sec	CPU Available
Create file:	190605	16%	Create file:	186550	16%
Write to file:	202772	12%	Write to file:	197252	13%
Read from file:	234057	9%	Read from file:	230589	10%
Average CPU Available:		19%	Average CPU Available:		19%
CPU Availability index:		100	CPU Availability index:		100

VITESSE PAR PORTS PARALLELES AMIGA ET ARIADNE AVEC LIANA

A2000 + A2620 2Mo, ROM 3.0 wb 3.1 CPU speed Rating 527
Test diskpeed à partir du parallele A2000 vers A4000

port // A2000 // A4000 Liana standard Device: Gripoil.A4000.DH0			port // A2000 Ariadne LianaAriadne sur A4000 Device: Gripoil.A4000.DH0		
Testing directory manipulation speed					
	files/sec	CPU Available		files/sec	CPU Available
File Create:	15	27%	File Create:	15	27%
File Open:	18	11%	File Open:	18	11%
Directory Scan:	144	0%	Directory Scan:	144	0%
File Delete:	37	10%	File Delete:	37	10%
Seek/Read:	20	8%	Seek/Read:	20	8%
Testing with a 32768 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer					
	bytes/sec	CPU Available		bytes/sec	CPU Available
Create file:	50115	7%	Create file:	50718	7%
Write to file:	51571	6%	Write to file:	52461	6%
Read from file:	49303	3%	Read from file:	53269	4%
Average CPU Available:		9%	Average CPU Available: 9%		
CPU Availability index:		47	CPU Availability index: 47		

Une bizarrerie

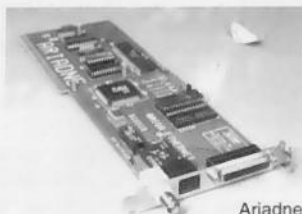
La LED de collision reste toujours allumée, alors qu' aucune réelle colision ne s'est produite (on peut détecter des réémissions dues à des collisions avec l'utilitaire Ping de TCP-IP)

Les avantages de cette carte, outre la légère accélération des débit, sont :

- une faible consommation (l'A2065 est une carte d'ancienne technologie et consomme énormément pour les petites alimentations de nos Amiga 4000)
- Les deux ports parallèles qui peuvent être utilisés en réseau ou en parallèle standard (en utilisant le AriadnePAR.device). On peut ainsi connecter plusieurs machines ne possédant pas de carte Ethernet, plus une imprimante.

Les tests ont été réalisés entre un A2000 avec une A2620 et une carte Ethernet A2065 Commodore et un A4000 équipé d'une WarpEngine à 40 Mhz et, soit une 2065, soit la carte Ariadne, ces deux cartes cohabitant parfaitement.

Le seul gros défaut de la carte est son prix par rapport à une configuration matérielle identique sur PC... Le débit pourrait augmenter avec une carte ZORRO II ou III mais ne dépassera jamais 800 Ko/seconde en Ethernet standard...



Ariadne

Fournisseur: Cuda
Prix: 1950F pour la carte Ariadne avec manuel en anglais

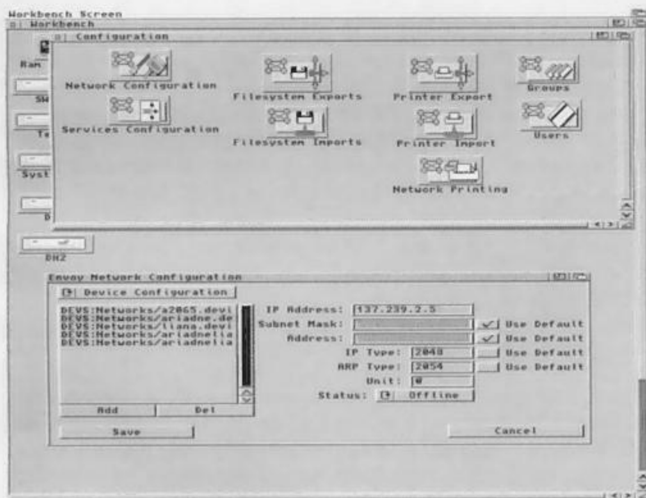


fig 1

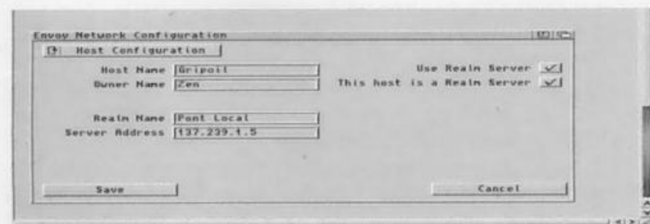


fig 2

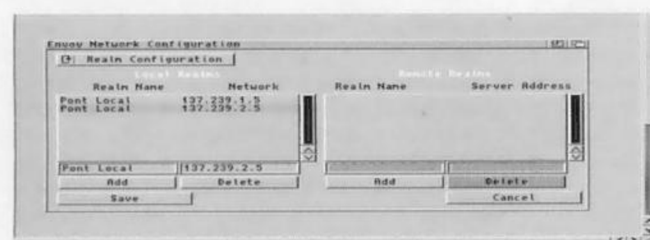


fig 3



TEST D'UN SOFT DE CONTROLE DE LECTEURS DE BANDES

TapeWorm v1.3

L'intégration absolue au système

Voici un file system très intéressant pour vos supports de très grande taille, (en particulier les lecteurs de bandes). Il vous permet d'accéder directement à quelques Gigaoctets de données...



Une bande magnétique est d'accès séquentiel, c'est à dire que la tête de lecture ne peut pas sauter d'un endroit à un autre (comme la tête d'un disque dur) mais est obligé, par exemple, de parcourir toute la longueur de la bande pour lire le dernier fichier sur la bande. Les opérations d'avance rapide, de lecture, et de retour sont lentes à effectuer.

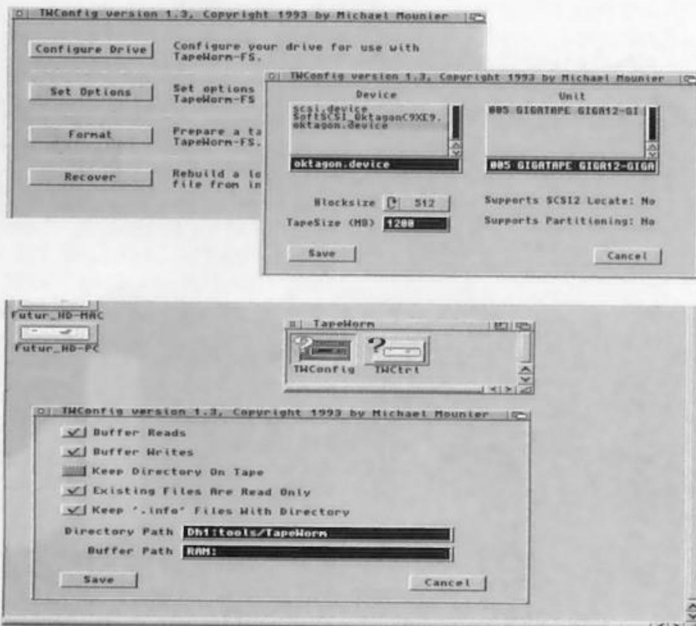
Plusieurs systèmes on été mis au point pour contourner cet inconvénient. Le plus utilisé est le jeu de commandes SCSI 2 qui permet notamment de bobiner une bande jusqu' à un point donné. Cette option de fastlocate n'a pas été implémentée sur mon lecteur DAT. Dommage...

TapeWorm, comme son non l'indique, accède à la bande en écriture uniquement: c'est le procédé WORM (Write Once Read Many, ou en français Ecrire une fois, Lire de nombreuses fois). L'astuce de TapeWorm est de maintenir sur un disque dur la liste des fichiers sur la bande, avec leurs icônes si on le désire. On n'accèdera à la bande que pour des opérations de lecture/écriture ou "effacement". Cela consiste au marquage d'un fichier comme inaccessible. Il n'est pas détruit, et l'espace qu'il occupe n'est pas libéré.

Installation

Comme d'habitude, le logiciel ***Installer*** de feu Commodore se charge de tout: le filesystem dans L:, un fichier config dans S:, deux petits utilitaires de configuration dans un répertoire de votre choix. Il faut bien sûr de la place pour les fichiers contenant les informations sur le tape...

Tout de suite après la copie des fichiers précités, on se retrouve dans le configurateur, ***TW Config***. Une liste des devices est présentée. Il suffit de choisir celui concerné, et là où les unités de sauvegarde apparaissent, les options sont optimisées par rapport au dialogue avec l'unité, donc aucune autre manipulation si ce n'est la sauvegarde.



L'autre partie de la configuration est le choix des options:

- les options de buffers en écriture et, ou, en lecture permettent de décider si les accès se font directement sur la bande ou par l'intermédiaire d'un espace mémoire ou disque.

- une option permet de tenir le répertoire à jour directement sur le tape. Il faut que ce dernier soit rapide, supporte le partitionnement et comprenne les commandes SCSI 2... cela évite de perdre le répertoire.

Si l'on valide les options de buffers en "écriture et lecture" on peut dévalider l'option d'écriture "une fois" car les données restent dans le buffer jusqu'à la validation de l'écriture; (eject, par exemple, ou la fin d'une écriture).

- une cinquième option permet de stocker les icônes avec les informations concernant les répertoires, stockées sur la bande.

Suivent les répertoires de stockage du fichier d'information et le repertoire de "swap" mémoire ou disque.

L'opération suivante consiste à formater la bande. N'ayez crainte, le formatage consiste en l'écriture du début du système de fichier sur la bande et non au réel formatage de quelques mégaoctets... On remarque une option de récupération de fichiers qui permet de recréer une liste manquante ou détruite, ou de retrouver les fichiers marqués effacés.

Le deuxième utilitaire, ***TWCtrl***, contrôle juste le système: on peut dévalider l'accès au tape par TapeWorm, pour effectuer un vrai backup puis on peut revalider l'accès de la même manière. L'éjection vide les buffers sur le tape et éjecte la bande magique ...

L'option Kill permet de quitter le programme, pour charger une autre configuration, ou récupérer un peu de mémoire, et de temps machine...

Utilisation

Sous Worbench une icône de volume apparaît. Il porte le nom donné lors du formatage et est tout ce qui est de standard, de même pour les icônes et les liste de repertoires, toutes les ouvertures. Backdrop rangements sont autorisés et ne prennent aucun temps. Par contre tout accès réel bloquera le Workbench le temps du positionnement et de l'opération de lecture-ecriture; ce file system n'est pas encore multitache.

Passons aux gestionnaires de fichiers: vous pouvez déjà oublier ***DirectoryOpus*** version 4 (peut-être que la 5...) il n'est pas système et lors des accès sur les répertoires ou de copies il en perd son latin mais pas son joli guru... Donc, vive ***DirWork*** ou un bon vieux ***Shell*** pour les copies en multitâche.

Là, le tape est vu comme un Device Tape: ou par son nom de volume. Même le positionnement de commentaires est direct...

Les avantages d'un tel système sont évidents: accès direct à un support de masse, sauvegarde d'animations directement sur bande (testé à partir de LightWave...), accès multiples à une bande qui normalement ne supporte qu'un acces. On peut directement écrire un archivage ***Lha*** sur la bande: tant que la compression ne sera pas terminée, elle restera dans le buffer, la bande sera disponible pour une autre application, puis, une fois la compression finie, l'écriture sera réalisée.

Sans buffers, l'accès est bloqué: on a le joli message "unité en utilisation" lors d'un essai de double access. Le seul message d'erreur rencontré a été lors de l'essai d'écriture du fichier decrivant la bande en cours d'écriture :-).

Quelques chiffres

Le lecteur DAT dont je dispose sauvegarde avec Amiback à raison de 10 Mo/minute (avec l'option "vérification" il faut diviser par deux: 5Mo/minute). Il s'agit d'un lecteur SCSI2, mais vraiment special: il n'a de SCSI 2 que le débit...

Les configurations utilisées sont un A4000/40 à 25 MHz, un A2000 avec un A2620, et le même A2000 nu! Dans les trois cas les tests ont été réalisés avec une Oktagon (carte contrôleur Zorro II, non DMA mais SCSI 2), un disque SCSI 2 de 1 Giga et un lecteur de CDROM Sony 55 S (SCSI 2 lui aussi). Une autre configuration a été testée : A4000 WARP 40 Mhz avec les mêmes unités.

Dans tous les cas, trois tests ont été réalisés :

1. Copie et lecture d'un CDROM d'archive, **Aminet 3** en l'occurence.

2. Copie et lecture d'un CDROM avec moults icônes, le **Fresh Fish 8**.

3. Copie et lecture d'une partition de 400 Mo de données diverses.

Les tests de copies à partir de CDROM n'ont été effectués que pour des raisons d'ordre pratique: où trouver 600 Mo de données? compressées puis de nouveau 600 Mo de petits fichiers.

Chaque ecriture fonctionne comme ceci : lecture des données, bufferisation, ecriture en continu sur le DAT, ecriture du fichier des repertoires sur disque dur donc trois transits permanents sur le SCSI ...

A4000 Standard	A2000 A2620	A2000 Standard	A4000 WARP SCSI DMA
1- 6Mo40 / m	4Mo21 / m	245 ko / m !!	7Mo05 / m
2- 4Mo24 / m	3Mo35 / m	234 ko / m	6Mo94 / m
3- 7Mo02 / m	4Mo35 / m	265 ko / m	7Mo23 / m

Petit détail: le fichier d'information sur la copie du CD Fresh Fish 8 "pèse" 13 Mo ...

Comme on peut le remarquer, l'écriture de petits fichiers est défavorisée. Ceci est du à l'absence de possibilité de configurer la taille des buffers, il faut les adapter au débit du DAT/SCSI. Ce n'est qu'à la longue que l'on obtient une écriture constante sur la bande (surtout avec l'Oktagon...). On arrive à obtenir une écriture constante avec la WarpEngine grâce au débit du contrôleur, au DMA et à la puissance de calcul, tout y est...

Le débit maximal, atteint avec trois écritures en même temps, est de 14 Mo/minute !

Pascal Rielland

Conclusion

Les petits défauts : Il n'y a pas de configuration des buffers internes comme sur un logiciel de backup. Dans un "readme", le programmeur dit vouloir rajouter un buffering de deuxième niveau. Pas de localisation. Non-fonctionnement de DirectoryOpus (mais là, la faute est au programme, non système..).

Les plus qui m'ont séduit: l'intégration absolue au système (après configuration). L'installation simple, la reconnaissance automatique des lecteurs, et surtout le multiaccès.

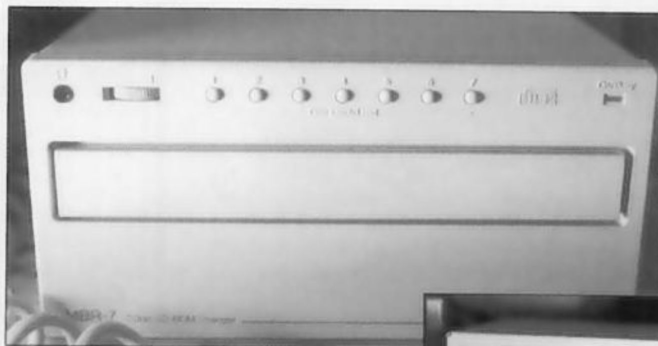
Pour un fonctionnement optimal il vaut mieux avoir une bonne carte SCSI DMA, un peu de temps CPU, un lecteur rapide... (DAT, DAT compressé en interne), recconnaissant le mode recherche rapide SCSI-2. Mais TapeWorm a révolutionné mon DAT, malgré l'absence de ce dernier mode.

TapeWorm
Distributeur : Intelligent Designs, Inc, Florida USA
Prix: $50 chez Software Hut, USA

Multi-lecteur CD
Nakamichi MBR-7

Sept CD Roms sur le Workbench

Un gros boîtier de 200 cm de largeur, 100 cm de haut, 320 cm de profondeur. En face avant, sept touches coorespondant aux disques, un bouton de volume, une prise casque et le tiroir de chargement. On charge les disques un à un dans chaque logement interne par l'intermédiaire des touches. En face arrière, deux connecteurs SCSI Centronics 50, une sortie audio cinch stéréo (la qualité de cette sortie est excellente pour une fois... peu de bruit d'alimentation, ni de défaut de conversion). On trouve aussi six switches permettant de définir le numéro SCSI, le check de parité, la compatibilité SCSI II (cet appareil fonctionnant uniquement en SCSI II la présence de ce switch est inutile), et un dernier switch définissant si on valide le terminateur ACTIF interne (très bon ce terminateur). Le package comprend aussi un câble SCSI Centronics50- DB 25 permettant de se connecter sur tout contrôleur SCSI II possédant une sortie externe en DB25.





Ci-dessus la vue de face du lecteur et à côté la face arrière avec les deux connecteurs SCSI Centronics 50 points, ainsi que les switches et les sorties audio.

Fonctionnement

Cet appareil ne prend qu'une adresse SCSI: on accède aux sept disques par les LUNs (Logical Unit Number)! Le système standard ne permet pas l'accès aux LUNs (ou je n'ai pas trouvé, tout conseil est le bienvenu). Il faudra donc utiliser un logiciel externe permettant d'accéder aux LUNs: le DP nous fournit ***AmiCDROM*** (version 1.15) et en commercial ***AsimCDFS*** version 2.0 (la version 3.0 est sortie). Ce logiciel permet de tout commander via ARexx (mount, eject...). Sur ces deux CDfilesystems il faudra créer autant d'entrées en mountlist que de LUNs déclarés (voir exemples ci-dessous). On est obligé de modifier les mountlist à la main.

Une fois ces devices mountés, on a les septs CD accessibles sous WB, à la seule restriction d'un petit délai de changement de CD. En effet, il n'y a qu'un seul lecteur: le changement s'effectue en 8 secondes maximum (entre 3 et 8) contre 12 secondes pour le mount d'une unité (là c'est constant, le boot de votre machine prendra plus de deux minutes!) Ce lecteur est multisession, double vitesse (un vrai double vitesse...).

Les tests on été réalisés sur un A4000 40 à 40 Mhz avec, comme contrôleurs, une Oktagon (carte non DMA SCSI II) et une GVP (DMA mais compatible SCSI II) Les possesseurs d'Oktagon remarqueront l'accès direct à la carte qui, permet de voir les unités, mêmes lorsqu'il n'y a aucun disque inséré.

Michel: au démarrage de la machine, il faut compter dans un premier temps 1mn37. Ensuite, le startup-sequence lit les fichiers dans le tiroir DosDrivers. il faut rajouter 2mn20, soit, avec une carte GVP Série II, un peu moins de 4 minutes pour sept CD dans le lecteur. Vous avez la possibilité d'éjecter le tiroir. De cette manière, vous économisez le premier temps (1mn37). De plus, vous pouvez monter un seul CD, et monter les autres selon vos besoins en mettant les icônes des Dosdrivers dans le tiroir Storage/Dosdrivers

Conclusion

Un tel lecteur est idéal pour une BBS ou un Amiga en réseau. **Il remplace une batterie de lecteurs sans surcharger la chaine SCSI.**

J'ai apprécié: l'accès rapide aux divers CD, la qualité du SCSI II, terminateur actif intégré, sonorité audio propre, la qualité mécanique .

J'ai moins aimé: le delai au boot (on ne peut plus rebooter tout le temps...), l'obligation de présence d'un disque dans le chargeur 0 pour la reconnaissance du multiCD. et il est dommage que ce ne soit qu'un double vitesse...

Un bon produit, un peu dur à mettre en oeuvre à cause des LUNs.

Distributeur: Phoenix DP
Prix: 3300 F (dernières minutes)

Mountlist pour AsimCDFS

```
/* AsimCDFS MountList entry -- ©1993*/
/* Asimware Innovations */
/* CD0.0 LUN = 0 premier LUN */

Device = SoftSCSI_OktagonC9XE9.device
Unit            = 5
Buffers         = 0
BufMemType      = 5
Mask            = 0xffffffe
Flags           = 0
FileSystem      = l:AsimCDFS
DosType         = 0x662dabac
GlobVec         = -1
Reserved        = 0
LowCyl          = 0
HighCyl         = 999
Mount           = 1
Surfaces        = 1
BlocksPerTrack = 32
Priority        = 10
StackSize       = 5000
```

```
/* AsimCDFS MountList entry -- ©1993*/
/* Asimware Innovations */
/* CD0.6 LUN = 6 dernier CD */

Device = SoftSCSI_OktagonC9XE9.device
Unit       = 065
/* 06 numéro du LUN , */
/*  5 numéro d ' ID SCSI */
Buffers         = 0
BufMemType      = 5
Mask            = 0xffffffe
Flags           = 0
FileSystem      = l:AsimCDFS
DosType         = 0x662dabac
GlobVec         = -1
Reserved        = 0
LowCyl          = 0
HighCyl         = 999
Mount           = 1
Surfaces        = 1
BlocksPerTrack = 32
Priority        = 10
StackSize       = 5000
```

... et pour AmiCDROM

```
/* AmiCDROM filesystem */
/* CD0.G0 LUN = 0 premier CD */
Handler     = L:cdrom-handler
Stacksize   = 10000
Priority    = 10
GlobVec     = -1
Mount       = 1
Startup = "DEVICE=gvpscsi.device
      UNIT=05 ML MI CS R FAST"


/* AmiCDROM filesystem */
/* CD0.G6 LUN = 6 dernier CD */
Handler     = L:cdrom-handler
Stacksize   = 10000
Priority    = 10
GlobVec     = -1
Mount       = 1
/* UNIT= numéro de LUN */
/* numéro d'ID SCSI */
Startup = "DEVICE=gvpscsi.device
      UNIT=65 ML MI CS R ANY"
```

France-Festival-Distribution

Le Seul Emulateur Windows Disponible pour tout Amiga!
Et le Seul à vous le Prouver:

Le PlusCélèbre et Puissant Editeur de Musique sur Amiga

Pas de Vaccances pour l'Amiga!

PCTask 3.12 VF

L'Accès au Monde Windows et aux Derniers MSDOS. Directement Sur Tout Amiga Pour Seulement:
990 FF TTC

Absolument tous les logiciels MicroSoft les plus récents viennent d'être testés avec un total succès! PCTask3.12 VF est le seul sur Amiga à vous certifier un fonctionnement correct de Windows 3.1 & 3.11. Et tout ceci sans aucune extension matérielle de votre Amiga car PCTask sait tirer profit de tout votre matérial Amiga existant: Moniteurs, Disques durs, CDRoms, Mémoires, Processeurs, Imprimantes, Cartes graphiques etc. Troisième édition du Manuel beaucoup plus précis et complet avec nombreux exemples et astuces et entièrement francisé par F.F.D. PCTask 3.12 VF a été également réalisé sous la demande de France-Festival-Distribution avec tous les messages, menus et localisation en français vous garantissant ainsi une parfaite émulation pour tous vos logiciels Windows françisés. La version actuellement distribuée est la VF 3.12 en trois disquettes et intégralement francisée par F.F.D (Logiciels + Manuels + Tous les utilitaires, astuces et conseils annexes y compris sur l'installation et l'usage de Windows).

ATTENTION: PCTask3.1 et DirWork2.1 sont des produits si puissants et si intéressants que certains revendeurs indélicats n'hésitent pas à fournir à l'insus de tous les versions originales Anglaises. Acheter un logiciel tout en Anglais c'est dur: Pertes de temps, Impossibilité de l'utiliser pleinement, Pas de support technique en français! Si vous avez été victime de tels revendeurs F.F.D en tant que responsable officiel et exclusif de ces produits pour la France, vous reprend votre Version Anglaise et vous l'échange contre la VF aux conditions suivantes: Pour PCTask: Remise à niveau vers la VF 3.12 complète: 350 FF TTC + le retour de votre package Disks + Manuel en Anglais V3.0 ou 3.1. Ce prix vous permettra d'obtenir une VF 3.12 complète avec Manuel Français + Logiciel Français + Accès au support technique français + la 3 ème disquette d'utilitaires et d'astuces en VF sur l'installation et l'usage de Windows. Pour DirWork: 300 FF TTC + Retour de votre Pack Anglais (V2.0 ou 2.1). Vous obtiendrez alors la VF2.1 complète avec le second disk contenant toutes les configurations créées par F.F.D.

OctaMED Pro 6.0VF

Entièrement Revu et Reprogrammé Multi-Fenêtres. Il offre Puissance Sérieux et Confort pour seulement
690 FF TTC

Cette nouvelle version marque une évolution majeure du plus populaire et vendu au monde des logiciels de musique sur Amiga. Alors que tous ses concurents en sont encore restés à l'unique fenêtre d'édition, OctaMed Pro 6.0 innove et vous offre désormais la possibilité de travailler sur des fenêtres à la taille et l'emplacement de votre choix. Son support complet de tous les modes écrans des Amiga (WB 2.0/3.0/3.1) vous permet de sélectionner le mode d'écran et les polices de votre choix et de ne plus manquer de place. Un système spécial permet même l'utilisation des polices proportionnelles apportant un look des plus professionnel à l'interface! A vous la musique en toute liberté et sécurité. A vous les possibilités d'achiffer la fenêtre des instruments aux cotés de la fenêtre d'édition ou de la liste des sections. Absolument tout devient modulable dans OctaMED Pro 6.0. Coté technique il n'est pas en reste non plus avec un éditeur d'échantillons beaucoup plus rapide et puissant que celui des versions 5! Un support complet aux compressions et décompressions XPK! Une bien meilleure gestion 16 bis de la carte Aura ainsi que la gestion des autres cartes 16 bits tel que la Toccata. Les fichiers musicaux de ces cartes sont désormais également parfaitement reconnus comme le format AIFF (16 bits de AURA) ou encore les formats MAUD ou PC RIFF WAVE (fichiers PC aux suffixes .wav). Ses routines de mixages et d'utilisation des 8 voies simultanément ont été améliorées et permettent désormais une qualité d'effets spéciaux et d'écoute incroyable y compris jusqu'en 6 ou 8 voies simultanément! OctaMED Pro VF6.0 est une exclusivité de France-Festival-Distribution. Traduction française complète des logiciels, utilitaires et manuels. Prix public: 690 FF TTC. Si vous êtes enregistrés aux versions françaises 5.x une mise à jour à prix réduit vous est proposée contre seulement 450 FF (+Gestion) et retour de vos disques originaux.

DIRECTORY OPUS 5.0
Vous avez dit Révolutionnaire!
La Nouvelle Exclusivité de F.F.D

MultiFenêtres et Multitâche pourraient être les nouvelles devises du plus célèbre gestionnaire de fichiers sur Amiga, sauf que cette fois-ci ce n'est plus un simple gestionnaire de fichiers! En effet il va désormais bien au delà en permettant un remplacement complet du WorkBench de l'Amiga! Vous trouviez l'usage du WB trop limité, vous aviez besoin d'un gestionnaire de fichier pour simplifier certaines tâches mais cela ne pouvait remplacer votre WB. Désormais Directory Opus 5 allie tous les avantages d'un gestionnaire de fichiers hyper evolué avec ceux d'une interface graphique comme le WB en y apportant toutes facilités d'utilisation tel que les techniques du "Drag&Drop": Vous déplacez une archive dans un tiroir et le décompactage s'effectue automatiquement, DirectoryOpus analysant en temps réel quel est le type de fichier afin de lui associer l'action appropriée. La version française est en cours de traduction. VO disponible au prix officiel de 690 FF TTC.

SQUIRRELSCSI VF
Transformez votre port PCMCIA en port SCSI!
Enfin tout en VF pour 690 FF

Squirrel SCSI VF: Version française intégrale de cette carte PCMCIA qui vous permet de connecter jusqu'à 7 périphériques SCSI sur votre Amiga 600 ou 1200. Fournie avec tous les utilitaires également francisés vous permettant d'accéder aux disques durs, SyQuest, Streamer, CD-Rom y compris aux jeux et logiciels pour CD32. La documentation est essentielle pour bien maîtriser une carte permettant autant de possibilités et HiSoft a rédigé le manuel de ce Squirrel SCSI avec un soin de clarté et de précision tel que même les plus novices puissent en exploiter toutes les possibilités. De plus la traduction française réalisée par F.F.D vous ôte tout soucis de compréhension et de fausses manoeuvres toujours dangeureuses lorsque l'on manipule des disques durs ou tout autre support de données. Pour tout ceux qui ne parviendrez pas à utiliser leur Squirrel SCSI en VO la mise à jour Squirrel SCSI -> Squirrel SCSI VF (Manuel imprimé et utilitaires entièrement traduits en français) est aussi disponible pour seulement 200 FF.

DirWork VF 2.1: *"De très loin le plus puissant pour faciliter vraiment l'utilisation de votre Amiga"* d'après test Amiga-Dream! *"Un excellent programme pour vraiment s'éclater et tout faire"* d'après test Amiga-News! *"Plus rapide que ses concurents, permet de prendre littéralement son pied avec la foultitude de fonctions qu'offre le programme prétendant au titre de champion du monde de gestion de fichiers"* test Amiga-Revue! Absolument tous les journaux sont d'accord et FFD vous le garanti depuis des mois: DirWork2.1 VF est si puissant que vous allez vraiment découvrir les ressources cachées de votre Amiga et ainsi réellement gagner du temps dans votre travail en maîtrisant plus facilement tout l'ensemble de votre système: de la visualisation d'une image y compris Ham, Ham8, 24 Bits, GIF, JPEG, à l'édition d'un texte, de la décompression de tout type d'archive (LHA, DMS etc) à l'écoute d'un fichier musical, par simples clics de souris DirWork2.1 s'occupe absolument de tout cela automatiquement en vous délivrant radicalement de tout apprentissage du Shell et de l'AmigaDos. Rares sont les logiciels aussi puissants et pouvant vous assurer un tel confort d'utilisation pour tout votre Système Amiga. Seulement 690 FF TTC pour tout Amiga.

Avec DirWork2.1 il y a toujours une configuration parfaitement adaptée à vos besoins et à vos goûts!

DirWork2.1VF Pour Tout Modèle d'Amiga
Founit avec plus de 20 configurations. Logiciel et Manuel en Français

A.B.E 3.6 VF: Logiciel de référence pour tout réparer, modifier, protéger, comprendre. Idéal pour la répararion automatique de vos disquettes ou disques durs faisant de A.B.E le Réparateur Amiga Universel. Prix: 690 FF.

Décollages VF: Idéal pour l'apprentissage du dessin, des collages, des coloriages à tous vos jeunes enfants. Unique pour initier ses enfants à l'informatique et vous amuser tous ensemble avec votre Amiga. Prix: 340 FF.

Kit C VF: Kit de référence pour débuter en C sur 10 disquettes toutes en français avec tous les compilateurs et utilitaires nécessaires et prêts à l'emploi plus notre énorme VF du C-Manual avec ses innombrables exemples immédiatement prêts à être compilés. Ce Kit C est le seul qui ait pu réconcilier de nombreux utilisateurs avec le C tellement sa mise en oeuvre est simple et efficace même pour les plus débutants d'entre nous et sur absolument tous modèles d'Amiga du plus simple 500 à l'Amiga 4040. Le tout sur 10 disques: 500 FF TTC.
C-Tutor VF: Ouvrage pédagogique sur la norme C-ANSI: Sur 14 chapîtres il passe en revue toutes les bases essentielles du C et deviendra le compagnon idéal à votre Kit C. C-Tutor: 200 pages en VF prix: 300 FF TTC.
Diavolo 1.2 VF: Réalisé par une équipe composée des 10 plus prestigieux développeurs Amiga intenationaux, Diavolo est devenu la référence des logiciels de sauvegarde et d'archivage de disques durs: il est en effet incomparable sur le plan de la rapidité, de la simplicité d'utilisation et de l'efficacité puisqu'il reconnaît tous les disques durs et streamers actuels. Le plus fiable des archiveurs est disponible au prix de 580 FF TTC.

GoldEd 2.2 VF

La Référence Mondiale en Matière d'Edition de Textes sur Amiga.
Méfiez-vous des imitations!
GoldEd Reste Le Seul à Vous Garantir La Puissance et Le Respect de l'Amiga!

En effet pas d'artifices dans GoldEd: Il est développé en C avec un respect total du système Amiga. Sa flexibilité et son support direct aux compacteurs XPK en font l'éditeur le plus incroyablement rapide et fiable sur Amiga. Cette nouvelle version 2.2 apporte en outre plus de 50 nouvelles commandes et options avec entre autre le très attendu "Undo" (faire/défaire) illimité ainsi que de puissantes fonctions de reconnaissance de modèles (Patrons) autorisant le lancement automatique de macros commandes pour chaque chaînes prédéfinies. Très utile par exemple en programmation pour associer aux chaînes if, else, for, etc... des indentations particulières et macros commandes de votre choix. GoldEd s'adapte ainsi automatiquement à tous les langages de programmation connus sur Amiga. Utilisé avec Ortho3.2 des menus supplémentaires permettent la correction orthographique directement dans les fenêtres de GoldED! VF intégrale avec manuel imprimé disponible pour tout Amiga sous WorkBench 2.0/2.1/3.0/3.1 au prix de 300 FF TTC.

Ortho 3.2 VF: Super Kit de correction orthographique française. Il vient d'être adapté à GoldED en permettant une correction directement dans l'éditeur GoldED. Ortho3.2 devient ainsi le seul et le plus complet kit de correction française (plus de 350 000 orthographes reconnues) à être disponible pour l'éditeur GoldEd et plus généralement pour tout texte ASCII. Ortho3.2 VF disponible sur 2 disquettes au prix de 180 FF TTC.
EdiCalc VF: Excellent tableur jusqu'à 100 colones et 18000 lignes avec de nombreuses fonctions scientifiques intégrés lui permettant aussi bien de calculer les moyennes d'une classes d'élèves que les réactions complexes d'un circuit électronique. C'est le plus sérieux et puissant tableur français. Prix: 180 FF TTC.
PowerCopy Professionnel 3.0 VF: Copieur Ultra-Sophistiqué avec module éléctronique externe pour copier en toute sécurité tous vos jeux avec des centaines de fonctions possibles et 400 formats prédéfinis! PowerCopy est garanti par son fabricant comme la référence des copieurs mondiaux: Rien ne peux lui résister! Prix: 800 FF TTC.
ABC de l'Amiga: Entièrement réalisé par les traducteurs de FFD qui ont recueilli au fil des années des miliers de termes informatiques indispensables à connaître. Ces termes ont été disposés dans ce guide comme un véritable dictionnaire Anglais/Français de l'Amiga afin de vous livrer toutes les informations nécessaire dès qu'un problème ou un mot inconnu se présente à vous. A.B.C de l'Amiga disponible au prix de 180 FF TTC.
Text-Image AGA VF: Astucieux logiciel graphique qui utilise les effets Copper en temps réel pour démultiplier les couleurs et simuler le 24 bits. Idéal pour des présentations MultiMédia sans les lourdeurs du 24 bits. 400 FF TTC.
POV-RAY 2.2 VF: Le plus célèbre des Ray-Traceur disponible intégralement en VF et prêt à l'emploi au prix de 300 FF. Manuel Imprimé disponible séparément pour 300 FF TTC. Ensemble PovRay2.2 VF + Manuel Imprimé VF 450 FF TTC.

Art&Frontières VF: Le Multifractals porte enfin un nom sur Amiga. Ce logiciel Art&Fontières vous offre en effet l'exploration des fractales suivantes: MandelBrot Classique, Feuillu, Bullé, Quad, Phenix, Eagle et bien d'autres encore avec pour chacune l'acces à son Julia correspondant par simples clics de souris! Possède également de puissantes fonctions de zooms et d'animations. Entièrement réalisé en C, Art&Frontières alie rapidité, souplesse d'utilisation et fiabilité. Pour tout Amiga 1200 ou 4000 au prix de 350 FF TTC.

Carte Audio 8/12/16 Bits AURA: Cette carte apporte à tous les utilisateurs d'Amiga 600 ou 1200 (par le port PCMCIA) la qualité HI-FI avec un enregistrement et une restitution des sons jusqu'à 60KHz en 16 bits stéréo avec également toutes les combinaisons inférieures (12 bits, 8 bits, mono, 60KHz à 3KHz, etc). Multiples possibilités d'enregistrements dont le direct-to-disk avec plus de 60 effets spéciaux en temps réel et programmable: Echos, Phasing Multiples, Métalisation, Bouncing, Réverbération, Multi-Pitching,Ramping,Tunel etc. Nombreux et puissants filtres digitaux totalement paramétrables avec spectrographie 3D intéractive à Transformée de Fourier (FFT) pour la meilleure analyse possible de vos échantillons. Aura est réellement la plus puissante et conviviale carte Audio pour Amiga. C'est un produit HiSoft francisé par F.F.D et disponible au prix de 1240 FF TTC.
OctaMED 6.0VF: Nouvelle version du plus célèbre éditeur de Musique qui supporte la carte 16 bits Aura. Il reste bien sûr toujours utilisable en mode 8 bits et convient à tous les Amiga à partir du système 2.0. OctaMED 6.0 VF Prix: 690 FF TTC.
Tutoriel OctaMED VF: Destiné aussi bien à ceux qui désirent débuter en Musique qu'aux professionnels pour se perfectionner, ce tutoriel est un guide d'apprentissage étapes par étapes sur plus de 200 pages en VF de l'édition musicale sur Amiga via le logiciel OctaMED décrit ci-dessus. Prix du tutoriel en VF avec ses 3 disquettes d'exemples: 450 FF TTC.
OctaMED 6.0 VF + Carte Aura VF: Prix pour un achat d'ensemble: 1590 FF TTC.

Direct-To-Disk en 16 bits stéréo avec plus de 60 effets spéciaux en temps réel! Editeur avec spectrographies et filtrages.

Carte Audio AURA
L'accès aux sons 16 bits pour Amiga 600 ou 1200 (Via le Port PCMCIA)
1240 FF TTC
(Version Française avec Important Manuel (150 p) Entièrement Traduit et Annoté par les experts de F.F.D

La Boutique HiSoft. Tous les logiciels HiSoft enfin accessibles!!!

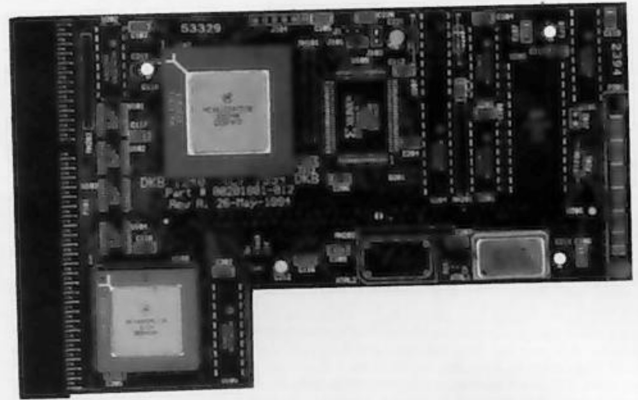
Avec cette boutique Hisoft chez F.F.D, plus besoin pour vous de devoir passer par un revendeur Anglais. Quand on sait que les frais de changes avec l'Angleterre coûtent selon les banques entre 150 FF et 350 FF et que ces frais ne vous sont pas décomptés immédiatement mais parfois 3 mois après voire à la fin de l'année, il devient très appréciable de trouver désormais un distributeur français importateur officiel de ces produits. **High-Speed-Pascal:** le seul Pascal sur Amiga compatible Turbo Pascal 5.0. Prix: 1200 FF TTC. **HiSoft-Basic-2** et **DevPac3:** Ils ont apporté la renommée mondiale de HiSoft et sont ici dans leurs toutes nouvelles versions compatibles AGA. HiSoft-Basic2: 1200 FF TTC. DevPac3: 990 FF TTC. **Squirrel SCSI:** Transforme le port PCMCIA des Amiga 600 ou 1200 en interface SCSI-2 permettant de connecter jusqu'à 7 périphériques SCSI. Prix: 690 FF TTC entièrement en français. **GameSmith:** Le nouveau système de développement de jeux qui rend enfantin la réalisation des jeux de qualité professionnelle. Pour tous les frustrés des Pseudo-Basics, GameSmith est un ensemble beaucoup plus puissant et cohérent en génèrant ses sources directement en C ou ASM. Prix 1200 FF TTC. **MegaloSound:** Digitaliseur 8 Bits Stéréo avec direct-to-disk et multiples effets spéciaux à connecter sur le port Paralelle. C'est par le nombre d'effets spéciaux disponibles le petit frère de la carte Aura vous garantissant un travail de très haute qualité sans nécessiter de port PCMCIA avec cependant ici une limitation à 8 bits alors que AURA permet un travail sur 8/12/16 bits. Prix de MegaloSound: 490 FF TTC. **Interface Pro-MIDI:** Exigez la qualité HiSoft pour vos connections MIDI: 340 FF TTC. **Maxon-Magic:** L'économiseur d'écran multifonctions le plus agréable et complet sur Amiga avec effets graphiques et sonores entièrement programmables: 390 FF TTC. **Modules d'extension pour Maxon-Magic**: 180 FF TTC (Nécessite Maxon-Magic). Les célèbres logiciels de Base de Données Hisoft: **SuperBase4 Personal:** 1560 FF TTC. **SuperBase4 Pro:** 2990 FF TTC et la toute nouvelle **Twist2:** 1200 FF TTC. Pour de plus amples détails appelez le 3615 FFD.

Magic-User-Interface 2.2 VF: La référence des systèmes d'aide à la création d'interfaces graphiques pour Amiga. En VF Enregistrée 400 FF TTC. En Version Non Enregistrée 300 FF TTC. Version Française complète dans tous les cas sur 5 disquettes avec toutes les docs et utilitaires annexes entièrement francisés.
Kit PasTEX VF: accèdez à la qualité d'impression vectorielle alliée à l'inégalable typographie de TEX et à ses facilités d'impression de formules scientifiques, tableaux, lettrines, mémoires. Fournit au complet et entièrement en VF sur 10 disquettes. 500 FF TTC.

GESTION Obligatoire: 40 FF	Option Recommandé: + 30 FF Option EuroChèque: +50 FF	Option Prioritaire d'Urgence: +100 FF

France-Festival-Distribution: *3 Rue A. France 13220 Châteauneuf-Lès-Martigues*
Tél de 13H30 à 16H30: 733.40.515 FAX 24H/24: 42.76.18.70 Minitel: 3615 FFD

DKB Moongoose à 50 Mhz



Carte accélératrice 1200

Je ne ferai pas mon sempiternel discours sur l'apparition d'une carte accéleratrice supplémentaire pour le 1200. Elle tourne à 50 Mhz, dispose d'une MMU, d'un copro à 50 Mhz, d'une horloge et bien sûr d'un emplacement pour une barrette SIMM.

Présentation et Installation

Conçue sur la base de la DKB 1228 (voir ANews n°73), la Moongoose est une version plus rapide que cette dernière. DKB a troqué le 68030 à 28 Mhz pour un autre à 50 Mhz. Evidemment, le résultat est bien sûr une rapidité très accrue!

Signalons à ce propos que le processeur monté sur la carte est un véritable 68030 certifié à 50 Mhz. Il chauffe d'ailleurs beaucoup moins que celui de l'Apollo 50 Mhz par exemple.

La Moongoose se présente comme d'habitude, sous la forme d'une carte à enficher dans le port d'extension du 1200.

On peut utiliser un coprocesseur à une autre fréquence que celle du 68030 mais il faut alors utiliser un autre oscillateur. Signalons aussi qu'il n'y a qu'un seul emplacement de mémoire. La documentation fournie est en anglais...

Utilisation et Performances

Tout comme les autres cartes accélératrices cadencées à 50 Mhz, la Moongoose va vite, très vite. La preview de Fears 2 (un succédané de DOOM) est d'une fluidité phénomenale. Enfin, le 1200, est de façon générale, très agréable à l'utilisation.

L'oie lunaire, (son nom dans la langue de Shakespeare) est livrée avec un programme permettant de reloger le kickstart en Rom sans utiliser la MMU. La MMU est ainsi libre pour de la mémoire virtuelle ou toute chose qui vous passera par la tête.

Ses performances sont à peu près équivalentes à celles des autres cartes 50 Mhz, quoiqu'un peu plus faibles. (voir tableau AIBB). J'ai eu quelques petits problèmes lors de l'installation de la carte dans mon 1200. Mise en place, l'Amiga refusait tout simplement de démarrer et affichait un écran tout rose! C'était un peu déprimant. En enlevant la mémoire de la carte, il bootait mais la moongoose était reconnue à 7 Mhz. Soit plus lentement que le 1200 sans fast ram! Un comble. Il semblerait toutefois que ces problèmes relevaient de mon Amiga car sur le 1200 d'un copain, tout va bien. Mon Amiga n'est plus très en forme (il n'a même plus de port parallèle qui fonctionne) Je vous conseille toutefois, si vous en avez la possibilité, de tester la carte sur votre machine avant de l'acheter (ne serait-ce que pour la compatibilité avec le disque dur).

Michel: j'ai constaté le même problème sur le 1200 du journal. En fait, il y a un point commun entre ces deux 1200. Tous deux ont la ROM 3.1 installée. Après un échange avec la ROM d'origine, tout est rentré dans l'ordre... Nous avons reçu en dernière minute un FAX de DKB, nous indiquant que le problème avec les ROM 3.1 et la mémoire sont résolues. Donc si vous avez les ROMs 3.1, vérifiez bien que vous achetez la dernière version de la carte DKB Mongoose (le meilleur moyen est de l'essayer). Nous essaierons de vous donner plus de détails le mois prochain.

Tableau AIBB 6.5

	DKB Moongoose	Blizzard 1230 III CPURemap	Microbotics M1230XA FastROM	GVP A1230 Turbo	ACT APPOLO	C= A4000/40
Processeur Horloge	68030 50 Mhz	68030 50 Mhz	68030 50 Mhz	68030 40 Mhz	68030 50 Mhz	68040 25Mhz
Copro Horloge	68882 50 Mhz	68882 50 Mhz	68882 50 Mhz	68882 40 Mhz	68882 50 Mhz	
EmuTest	4.78	5.26	4.61	4.28	5.36	8.66
Writepixel	1.64	* 2.97	2.32	1.68	1.92	5.16
Sieve	4.11	4.28	4.17	3.47	4.25	2.70
Dhrystone	5.36	5.72	4.91	4.38	5.71	9.34
Sort	5.29	5.31	5.15	4.26	5.43	7.31
Ellipse	1.48	1.63	1.77	1.43	1.49	2.28
Matrix	4.92	5.52	5.15	4.48	4.34	4.40
Imath	4.19	4.25	4.08	3.39	4.28	4.86
MemTest	2.56	4.61	3.94	3.98	3.38	1.27
TGTest	1.26	1.65	1.54	1.23	1.13	1.79
Linetest	1.07	1.10	1.11	0.96	0.80	1.09
InstTest	5.91	6.22	5.41	5.04	6.40	5.73
tests sur le coprocesseur:						
Savage	196.98	197.36	197.34	157.89	197.37	117.06
Fmath	27.21	27.82	27.40	22.22	27.95	124.15
Fmatrix	4.92	6.08	5.85	4.99	6.01	8.25
Beachball	34.00	40.81	37.97	30.71	37.19	76.59
Flops	66.49	66.65	65.41	53.20	66.47	193.77
TranTest	88.69	92.75	86.53	76.81	95.41	81.25
FTrace	116.44	117.92	116.58	95.94	120.93	107.83
CplxTest	6.85	7.36	6.77	5.90	7.38	14.43

Conclusion

Un bon achat, mais il est vraiment dommage que de telles cartes n'arrivent que maintenant, le 1200 en aurait eu besoin dans les tout débuts plutôt que d'avoir des cartes beaucoup plus chères comme les GVP. Mieux vaut tard que jamais dit le proverbe. Mais trop tard...

(Merci à JEF pour le prêt de son 1200)

Ivan Daou
si2g17@corail.cict.fr

Distributeur: Infonix
Prix: avec processeur et copro à 50Mhz
0Mo -> 2990F TTC
4Mo -> 3990F TTC

AMIE LE PRO.

10 ans d'expérience

11 Bd Voltaire 75011 PARIS

(1) 43 57 48 20

Fax : (1) 43 57 10 01

ouverture : 10h à 19h

PROMOTION Lecteur CD-ROM

Fourni avec interface SCSI, câbles, manuel, logiciel.
Emulation CD audio, CD32, MPEG, photo CD

Double vitesse 1990F **Quadruple vitesse 2990F**

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE A 500/500+/600

S'installe sous la trappe

1001	A500	512Ko	Sans horloge	200F
1002	A500	1 Mo	s'accouple A1001	490F
1003	A500	2 Mo	Sans horloge	890F
1004	A500	1 Mo	Chip RAM	1490F
1005	A500+	1 Mo	Sans horloge	380F
1006	A600	1 Mo	Sans horloge	380F
1007	A600	1 Mo	Avec horloge	480F

EXTENSION MEMOIRE pour A 1200

je
et support copro.

1008	0 Mo	32 bits	Sans copro.	590F
1009	2 Mo	32 bits	Sans copro.	1290F
1010	4 Mo	32 bits	Sans copro.	1590F
1011	8 Mo	32 bits	Sans copro.	2490F

CARTE ACCELERATRICE 68030 pour A 1200

MMU et support copro.

1012	28 Mhz	0 Mo	1390F
1013	28 Mhz	4 Mo	2290F
1014	28 Mhz	8 Mo	3290F
1015	42 Mhz	0 Mo	2290F
1016	42 Mhz	4 Mo	3190F
1017	42 Mhz	8 Mo	4190F

LECTEUR INTERNE & EXTERNE pour A 500/600/1200/2000

1018	externe	Tous	880Ko	420F
1020	externe	Tous	1,76Mo	990F
1021	interne	A500	880Ko	390F
1022	interne	A 600 A1200	880Ko	420F
1023	interne	A 600 A1200	1,76Mo	790F
1024	interne	A2000	880Ko	420F

DISQUE DUR A 500

Boitier avec contrôleur Ide et extension mémoire RAM jusqu'à 8 Mo

1025	Boîtier vide	0Ko RAM	890F
1026	340 Mo	0Ko RAM	2090F
1027	420 Mo	0Ko RAM	2290F
1028	520 Mo	0Ko RAM	2590F

DISQUE DUR INTERNE 2"1/2 pour A 600/1200

Livré avec câbles et disquette d'installation

1029	60 Mo	<17ms	890F
1030	80 Mo	<17ms	990F
1031	120 Mo	<17ms	1490F
1032	170 Mo	<17ms	1790F

DISQUE DUR INTERNE 3"1/2 pour A 1200

Livré avec câbles et disquette d'installation

1033	340 Mo	<13ms	1290F
1034	420 Mo	<13ms	1390F
1035	540 Mo	<13ms	1490F
1036	1 Go	<13ms	2790F

DISQUE DUR EXTERNE 3"1/2

Sur port PCMCIA Overdrive

1037	340 Mo	<13ms	1690F
1038	420 Mo	<13ms	1790F
1039	540 Mo	<13ms	1890F
1040	1 Go	<13ms	3490F

Quick! Softs 44 67 04 10 Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

OCCASIONS

Photo non contractuelle

Amiga 500	700F	Moniteur 1083S	800F
Amiga 500+	800F	Moniteur 1085S	800F
Amiga 600	900F	Moniteur 1084S	1000F
Amiga 2000	1500F	Moniteur SVGA	1000F
Amiga 1200	1900F	Imprimante à partir de	300F
Amiga CD32	900F	Lecteur externe	250F

NOUVEAUTES

INTERFACE SCSI

1041	SQUIREL se connecte sur port PCMCIA	590F

BOITIER CD-ROM

1042	Double vitesse	1690F	1043	Quadruple vitesse	2490F

BOITIER SYQUEST

1044	44 Mo	1990F	1045	88 Mo	2790F

BOITIER DISQUE DUR SCSI

1046	350 Mo	2290F	1047	520 Mo	2490F

AMIGADOS 3.1

1048	A 500/2000	720F	1049	A1200/3/4000	820F

MULTIMEDIA

VIDEO

1050	Genlock Minigen	990F
1051	Genlock Composite	1990F
1052	Genlock Y/C	2990F

SON

1053	Interface MIDI	200F
1054	Megamix Master	340F
1055	Digital AURA	NC

MONITEURS

1056	1085S	1290F
1057	Multiscan	2990F
1058	SVGA 14"	1590F

GRAPHIQUE

1059	Scanner 64 TG	990F
1060	Scanner 256 TG	1290F
1061	Scanner coul.	2490F

IMPRIMANTES

1062	BJ 200	1890F
1063	HP 520	1990F
1064	HP 560 coul.	3990F

DIGITALISEUR

1065	VIDI 12	590F
1066	VIDI 12 RT	1290F
1067	VIDI 24 RT	1890F

ACCESSOIRES

DIVERS

1068	Souris standard	99F
1069	Souris 300 dpi.	120F
1070	Souris 400 dpi.	160F
1071	Souris optique	290F
1072	Crayon souris	300F
1073	Trackball	350F
1074	Multistandard 500	280F
1075	Multistandard 600	380F
1076	Commut. joy/souris	200F
1077	Alim. 500/600/1200	390F

CABLES

1078	Peritel	100F
1079	Midi	80F
1080	Nul modem	100F
1081	Minitel	100F
1082	Disque dur 2 1/2 2 1/2	100F
1083	Disque dur 2 1/2 3 1/2	100F
1084	Prolongation joystisk	80F
1085	Imprimante	100F
1086	Adaptateur multisync.	150F
1087	Adaptateur peritel 1083	150F

LOGICIELS

GRAPHIQUES

D PAINT V	690F
BRILLANCE 20	490F
CALIGARI 24	490F
ART DEPART MENT	990F
SCENARI ANIMATOR	590F
PHOTOGENICS	490F

VIDEO

SCALLA MM 400	1990F
SCALLA MM 211	790F
SCALLA VIDEO TITLE	199F
VIDEO DIRECTOR	790F
CINEMORPH	290F
BROADCAST TITLER	690F

BUREAUTIQUE

PAGE SETTER	250F
FINAL COPY 2	390F
PROWRITE 3.3	240F
PROCALC	1490F

MUSIQUE

BARS AND PIPES Jr	990F
BARS AND PIPES PRO	2490F
DELUXE MUSIC CONST.	1090F
SUPER JAM	690F

JEUX d'occasion

à 50F

POWERMONGER, F-29, CONTINENTAL CIRCUS, KID GLOVIES, OPERATION STEALTH, Z-OUT, NO EXIT, PRINCE OF PERSIA, BLOODWYCH, NINJA SPIRIT, WORLD CUP SOCCER, THE LIGHT CORRIDOR, GRAND PRIX 500, SPACE HARRIER II, SHOCK WAWES, TOTAL ECLIPSE, SPEEDBALL 2, BARBARIAN 2, CHAMBER OF SHAOLIN, GEMINI WINGS, OPERATION WOLF

à 100F

RAILROAD TYCOON, CRAZY CARS 3, SILENTS SERVICE 2, FLASHBACK, ANOTHER WORLD, VROOM, HUNTER, DENIS LA MALICE, NIGEL MANSELL, FALCON, GUN SHIP, JAMES POND, GOBLINS, PUSH OVER, HARPOON, SENSIBLE SOCCER, TORTUE NINJA, RISKY WOODS, FRONTIERE 2, ASSASSIN, WAXWORK

à 150F

ISHAR 3, CANNON FODDER, JAMES POND 3, MONKEY ISLAND 2, TURRICAN 3, TRANSARTICA, DEEPCORE, UNIVERS, SEEK AND DESTROY, BENEATH A STEEL SKY, ISHAR 2, STARDUST, GENESIA, BUMP'N BURN, ALIEN BREED 2, 1869, CIVILIZATION, SETTLERS, PRIME OVER, D-DAY, FOOTBALL AND GLORY

DISQUETTES

Certifiées 100% sans erreurs

3"1/2 DF DD	Par	2,80F	Par	2,70F	Par	2,50F	Par	2,30F
3"1/2 DF HD	10	2,90F	50	2,80F	100	2,60F	500	2,40F

RACHAT COMPTANT

Nous reprenons comptant vos ordinateurs, vos périphériques, vos logiciels, vos livres...

DOMAINE PUBLIC

GRAND CHOIX DE DISK ET CD

JEUX • DEMOS • UTILITAIRES • EROTIQUES

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs... Délais maximum 10 jours. Devis gratuit ou forfait.

Réparation garantie 3 mois.

COMMANDEZ

Par téléphone au 43 57 48 20

Par fax au 43 57 10 01

Par courrier en remplissant le coupon ou sur papier libre

A retourner à : **AMIE VPC, 11 Bd Voltaire 75011 PARIS**

Nom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

Tel .... Mon ordinateur ....

Prix TTC, promotions non cumulables *Frais d'envoi : poste 50F/transporteur 150F par colis/C.R 70F en sus

Désignation ou ref.	Qté.	Prix	Montant

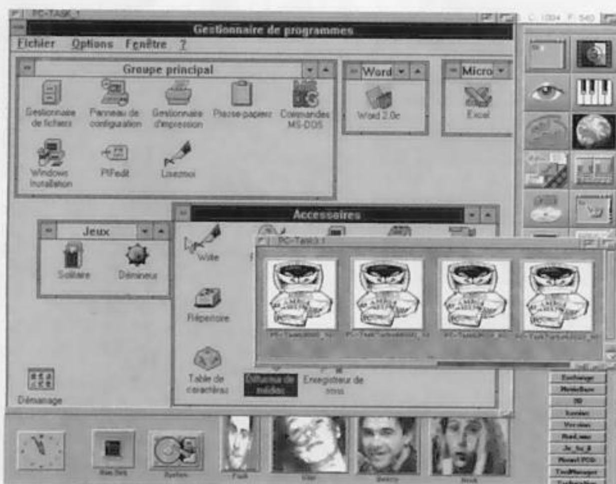
❑ Chèque ❑ CCP ❑ Carte bleue date d'expiration N°

❑ Carte club AMIE Date : Signature :

PCTask : miracle ou mirage?

Le monde Windows en multitache dans votre Amiga?

Ed: On peut se demander pourquoi un amigaïste voudrait faire tourner Windows sur sa machine. Windows est probablement le meilleur exemple actuel d'une technologie qui continue d'exister par la pure force d'inertie malgré l'existence de systèmes contemporains beaucoup plus puissants (tel l'AmigaDOS) mais laissés à l'oubli. Que l'épicier du coin se laisse tenter par un dinosaure est une chose. Mais un amigaïste?
Bon, supposons que vous ayez besoin d'un tableur colonial et un traitement de texte empirique. Vous allez sûrement commencer par inspecter les solutions les plus simples. Nos enquêteurs l'ont fait pour vous.



Windows sur Workbench

Gweny Ropert écrit: Depuis la version 2.03 testée dans ANews N°67 d'Avril 1994, PC-Task a été complètement réécrit pour donner la version 3.0. Les personnes enregistrées auprès de l'auteur Chris Hames et qui ont versé $10 par mise à jour supplémentaire, ont eu l'agréable surprise de recevoir au mois de décembre 94 cette nouvelle version avec un manuel imprimé. Depuis mars 95, un patch pour passer à la version 3.10 est disponible sur Aminet. Qu'apporte cette nouvelle version ? Et qu'apporte la version française 3.12 réalisée par France Festival Distribution?

Nouveautés

PC-Task 2.03 n'émulait qu'un microprocesseur 8086. Depuis la version 3.0 on peut choisir entre le 8086 et le 80286. L'émulation de ce dernier est un des gros avantages de cette version car de plus en plus de programmes demandent au minimum un 286, notamment Windows 3.1. Cependant, l'émulation ne va pas jusqu'au 386. C'est bien dommage car cela permettrait d'utiliser des programmes nécessitant un 386, ceux-ci étant de plus en plus nombreux.

Un des autres avantages importants de cette version, c'est que l'on n'est plus limité à 720 Ko de mémoire. Tout comme le choix du processeur, le choix de la taille de la mémoire disponible se fait sur l'écran de configuration. On peut sélectionner jusqu'à 15 Mo de mémoire étendue.

A l'aide d'un sélecteur de mode d'affichage, il est possible de définir dans quel mode chaque écran PC s'ouvrira et s'il s'ouvrira sur son propre écran ou dans une fenêtre. De plus, ceci permet aux possesseurs de cartes graphiques de les utiliser avec PC-Task. Pour certains modes, il est même possible de choisir la vitesse de rafraîchissement pour gagner un peu de

'PCTask rame lamentablement'

Laurent Camarasa écrit:

Ce logiciel est, ne le nions point, une merveille technologique, un petit bijou de programmation, que je n'ai jamais vu planter. Qui tient toutes ses promesses. Mais, car il y a un IMMENSE "mais", je trouve que la publicité faite par FFD au sujet de ce produit fait des promesses (ou du moins les sous-entend très fortement) qui sont loin d'être tenues.

FFD écrit allègrement que PCTask permet de faire tourner Windows 3 sur n'importe quel Amiga pourvu qu'il soit doté de 1,5 Mo de RAM. Première chose, annoncez sans ciller à un PCiste que Windows tourne avec 1,5 Mo de RAM, il va vous ricaner sévèrement à la figure. Il vous rapellera sans doute que sur son DX2, avec 1,5 Mo, Windows tourne mais mouline sec sur le disque dur puisqu'il simule la RAM virtuelle sur celui-ci. De plus, la RAM virtuelle n'est disponible que si l'on est en mode "protégé", c'est à dire si l'on possède un 386 au moins.

Or, PCTask ne propose que le 286 dont les capacités de protection de mémoire ne sont pas exploitées par Windows. Il y a donc un petit paradoxe. Mais bon. Supposons que Windows 3.1 démarre, il ne faut pas oublier que l'on est sur "n'importe quel Amiga", ce qui peut être un 500. Imaginez la vitesse de l'émulation sachant que sur DX2 ça rame avec si peu de mémoire!

Bon, admettons que l'on ait un 4030 avec 11 Mo de mémoire. On se dit "Tiens ça va aller vite". D'autant plus que FFD n'en finit pas de vanter les mérites de PCTask qui est "si puissant", bla bla bla. Remarquez au passage que nulle part il n'est question de la vitesse d'exécution! Pourtant c'est LE problème de PCTask, il rame lamentablement. Je le prouve :

- Installation de MS DOS 6.22 sur le disque dur de PCTask (c.à.d décompression des 3 disquettes HD du DOS) : 2 heures! (Alors que j'avais pour l'occasion installé Hyper-

	Norton Sysinfo 6.0	Landmark Speed
A1200 sans Fast	0,3	0,79
A1200 + AMEM32 4 Mo Fast	0,6	1,36
A1200 GVP 68030/40 Mhz 8 Mo Fast		
Mode normal	1,55	3,55
Mode Turbo	2,15	4,5
A3000 68030/25 Mhz 8 Mo Fast ECS		
Mode normal	1,0	2,24
Mode Turbo	1,4	2,8
A4000 68040/25 Mhz 8 Mo Fast		
Mode normal	3,1	6,5
Mode Turbo	4,3	7,6
IBM XT 8088/4,77 Mhz	1,0	-
IBM AT 80286/8 Mhz	4,4	-
Amstrad 80286/16 Mhz	8,9	16,45
Compaq 80386/33 Mhz	34,7	-
80486-DX2/66 Mhz	144,1	223



vitesse. Malheureusement, le pointeur disparaît souvent et c'est très énervant. Les modes graphiques SVGA, même 1 et 2 Mo sont maintenant supportés, ce qui permet d'avoir des résolutions jusqu'à 1280 x 1024 en 256 couleurs.

Bien que l'option Son ait été présente dès la version 3.0 celle-ci n'avait pas l'air de fonctionner. La version 3.1 corrige 2 bogues audio (dixit l'auteur) et il est maintenant possible d'écouter les hymnes des pays avec PC-Globe. Bien sûr, ce n'est que l'horrible bip des PC et pas l'émulation d'une SoundBlaster 32 voies/16 bits, mais cela constitue un plus, même si l'émulation du son ne fonctionne pas avec tous les programmes.

Une autre case est apparue dans l'écran de configuration, il s'agit de COM2 Mouse qui permet d'émuler une souris compatible Microsoft sur le port série COM2, nécessaire pour Windows.

Parmi les nouveaux ToolTypes ou arguments, on trouve LANGUAGE qui permet de choisir la langue de l'écran de configuration: anglais, allemand et français. Ceci n'est pas nécessaire si vous possédez la localisation (A partir du système 2.1). Quant à PUBSCREEN, il permet de choisir sur quel écran la fenêtre de PC-Task s'ouvrira. Par défaut un écran est ouvert; en indiquant par exemple PUBSCREEN=Workbench, PC-Task ouvrira une fenêtre sur votre Workbench. C'est très sympa mais encore plus lent, et plutôt fait pour épater ou énerver vos amis PCistes.

La version 3.0 apporte un nouvel utilitaire MS-Dos: DirA, qui permet d'afficher le contenu d'un lecteur côté Amiga. Cela peut-être utile en utilisant conjointement les commandes CopyToA et CopyToI (échange de fichiers entre Amiga et PC), et cela évite de passer à l'écran Amiga, d'ouvrir un Shell et taper List.

Le driver pour les lecteurs de CD-Rom a été testé sur un A4000 avec le contrôleur Tandem et un lecteur Mitsumi FX-001D, cela fonctionne bien et c'est même rapide par rapport au reste, la copie du même fichier en ram se fait à 225 Ko/s sur Amiga et à 160 Ko/s côté PC. Le résultat est à peu près équivalent sur un Amiga 3000 et un lecteur de CD-Rom SCSI NEC CDR-210.

Pour pouvoir lire une partition PC ou une pseudo-partition PC (un fichier) côté Amiga, il faut créer une mountlist avec les paramètres LowCyl, HighCyl, ... ce qui peut être difficile pour un débutant et il est facile de faire des erreurs. Heureusement, depuis la version 3.10 un utilitaire AmigaDos PCTCrossMount V1.0 est fourni. Il est très simple et extrêmement pratique. Celui-ci va utiliser votre fichier de configuration où sont indiqués les fichiers ou partitions que vous utilisez (il n'y a d'ailleurs toujours pas dans l'écran de configuration de requête de fichiers pour pouvoir les choisir) pour les disques durs C: et D: côté PC. Il va créer 2 mountlists TCC: et TDC: utilisable côté Amiga. La manipulation de fichiers sera beaucoup plus rapide et facile et vous pourrez utiliser des programmes tels que DirectoryOpus.

L'utilitaire PCTCrossMount est d'ailleurs la seule nouveauté de la version 3.10 par rapport à la version 3.0. Par contre, de nombreux bogues ont été retirés depuis la version 3.0.

Cette version est livrée avec un manuel format A5 de 52 pages. La version 2.03 était livrée avec un fichier texte; il est bien conçu, mais reste encore assez imprécis notamment au sujet de l'utilisation d'une vraie partition PC. Le manuel est écrit dans un anglais tout à fait compréhensible.

Performances

F.F.D. annonce que la version 3.0 est infiniment plus rapide, malheureusement plusieurs programmes de test ne fonctionnent qu'avec un 286 ou sous Windows, il est donc difficile de comparer les deux versions. Certains indices m'indiquent que la nouvelle version est 3 fois plus rapide et même 3.3 fois en mode Turbo, mais à l'utilisation cela ne se perçoit pas autant. D'ailleurs les tests de vitesse donnent parfois des résultats délirants. C'est pourquoi, le manuel met en garde l'utilisateur: "Les programmes qui permettent de tester la vitesse ne donnent pas de bonnes indications sur la vitesse de travail réelle de PC-Task."

PC-Task 2.03 était fourni en 3 versions optimisées pour votre CPU: 68000, 68010, 68020 et plus. Il ne reste plus que 2 versions: 68000_10 et 68020_60. La version optimisée pour 68020 peut être jusqu'à 30 % plus rapide. Cela est moins sensible pour le mode Turbo.

Mais qu'est-ce que le mode Turbo? Il y a en fait 4 programmes de PC-Task, 2 selon le CPU et pour chaque, une version normale et une version Turbo. L'exécutable de la version Turbo est plus de

Cache avec 512 Ko de cache...)

● Petit benchmark maison : une boucle compte de 1 à 500000 en pascal : sur DX2/66 : 1 seconde
sur PCTask : 240 secondes

Enfin, quelque chose d'encore plus perfide selon moi: FFD annonce que c'est grâce à la localisation de PCTask en français que les logiciels comme Excel fonctionnent en français. Ceci est tout de même bizarre. En effet, comme par enchantement, la localisation de l'émulateur se propage dans le PC émulé alors qu'ils n'ont rien à voir à ce niveau, et "localise" Windows et ses applications. Alors comme ça sur un PC fabriqué aux USA, je ne pourrais pas installer Windows en français? Ca alors, ça m'épate.

Pour conclure je voudrais féliciter l'auteur de PCTask qui a programmé un extraordinaire programme, simplement trop lent pour être ne serait-ce qu'utilisable. -LC

deux fois plus important que celui de la version normale. J'ai atteint au maximum 45 % de vitesse de plus qu'en mode normal, ce qui n'est certes pas négligeable, mais j'attendais beaucoup plus de ce mode (pré-émulation par bloc des instructions 80286?). En effet, un énorme inconvénient subsiste: il utilise 4 fois plus de mémoire que le mode normal. Même sous DOS avec 1 Mo de mémoire conventionnelle, un Amiga avec 6 Mo est insuffisant. Alors, pour avoir 4 Mo sous Windows c'est plus de 18 Mo qu'il vous faut. Pour le tableau comparatif des vitesses, j'ai conservé les deux indices qui me paraissent les plus significatifs. Il en ressort que pour obtenir une vitesse décente il faut un microprocesseur puissant, de la mémoire Fast et même beaucoup pour pouvoir utiliser le mode Turbo. L'AGA ou une carte graphique sont presque indispensables pour certains modes (640 x 512 en 16 couleurs sous ECS c'est inutilisable). De plus, il faut une partition PC et non une pseudo-partition (fichier) même avec un disque dur fraîchement formaté. Ceci est d'autant plus vrai avec Windows où il y a beaucoup d'accès disk. Un lecteur haute densité (d'origine sur les Amiga 4000) est recommandé car la plupart des logiciels MS-Dos sont sur des disquettes HD. Si vous n'en avez pas, il est évidemment toujours possible de les mettre sur deux disquettes DD sur un vrai PC.

Compatibilité

La compatibilité est bonne, la plupart des programmes essayés ont fonctionné. Il reste encore des erreurs au niveau de la gestion de l'affichage, par exemple PC-Globe en couleur, au niveau de l'émulation du son, certains programmes ont des comportements aléatoires, comme le TurboPascal 6.0, et d'autres ne fonctionnent pas du tout. C'est au niveau des jeux où il y a le plus de problèmes mais de toutes façons les jeux ne seraient pas vraiment utilisables car ils sont trop lents.

La version française

Le distributeur France Festival Distribution propose une version 3.12, avec un manuel en français (le même que la v.o. : A5, 52 pages) , essentiel pour les anglophobes, et un support technique évidemment non disponible pour les possesseurs de versions originales. La v.o. est livrée avec 2 disquettes alors que la v.f. en contient une de plus. Cette troisième disquette est intéressante car elle contient un fichier de plus de 50 Ko de conseils pour une meilleure utilisation de PC-Task, ainsi qu'une pseudo-partition de 1 Mo compactée. Mais il n'est absolument pas nécessaire d'avoir la version de F.F.D. pour avoir le programme en français (cf. le ToolType LANGUAGE). Par ailleurs, les programmes de la v.o. 3.10 sont strictement les mêmes que ceux de la v.f. 3.12. De plus, les publicités de F.F.D. laissent présager que seule leur version permet d'avoir des logiciels tels que Excel et WinWord en français, ce qui est inexact. Il suffit d'avoir les versions françaises de ces applications. Ces mêmes publicités annoncent une "Utilisation très confortable de Excel 5.0 en 16 couleurs". Or, quand on sait qu'un A4000/40 avec le mode Turbo atteint péniblement l'indice 4.4 avec Norton SysInfo, correspondant à un AT (80286, 8 Mhz), il est difficile d'imaginer une utilisation confortable d'application sous Windows tel que Excel, même la version 4.0 (beaucoup moins groumande en puissance). Dans la pratique ces applications sont presque inutilisables. En effet, rien que le changement de la taille d'une police de caractères se révèle fastidieux.

Conclusion

Le passage de la version 2.03 à la 3.0-3.12 est une mise à jour majeure qui apporte plus de puissance et plus de configurabilité. Cependant c'est encore trop lent, même avec des grosses configurations. Il n'y a pas de miracle : l'émulation soft d'un 80286 par un 680xx à son prix. On peut à la rigueur s'en servir sous Dos pour des utilisations spécifiques. De toutes façons, vous pouvez toujours juger par vous même avec la version 3.1 de démonstration (PC-TaskDemo31.lha sur Aminet dans misc/emu) qui est bridée en ne permettant pas l'écriture. Pour une utilisation conviviale sous Windows, allez plutôt voir du côté d'Emplant avec le module 586DX, ou un vrai PC. *(Remerciements: Patrice Le Coq & Floyd)*

Gweny Ropert

Prix: $10 (par mise à jour de la version 2.03) - version originale 3.0 - puis patch PC-TaskPatch31.lha sur Aminet misc/emu
version française 3.1 -> 990 Francs distribué par France-Festival-Distribution
version originale 3.0 -> 625 Francs distribué par Duchet Computers
Auteur: Chris Hames (auteur de *DirWork*)
Editeur: Quasar Distribution,P.O. Box 188, Southland Centre, Victoria 3192, Australia

'Le lièvre et la tortue ...'

Pascal Rielland écrit: Comparativement à la publicité donnant un fonctionnement correct de EXCEL 4.0 sous WINDOWS 3.1 avec PCTask, j'ai effectué les tests suivent. Les configurations utilisées sont :

Un A2000 avec une A2620 plus une A2286 avec une carte VGA (286 à 8 Mhz 1 Mo de RAM, pas de coprocesseur) émulation à partir d'un fichier sur un disque MFM !

Un A4000 68040 à 40 Mhz, 16 Mo de fast RAM système 3.1 émulation à partir d'un disque dédié (vrai disque PC, le même que dans le test de CrossDos: IDE rapide ...)

La configuration logicielle est la même de chaque côté : MSDOS 6.21, WINDOWS 3.1, EXCEL 4.0 en lancement automatique.

L'optimisation de la vitesse de PCTask sur le 4000 a été effectuée selon la documentation de FFD. De plus, de par mon métier sur PC, et mon expérience Amiga, l'optimisation a été poussée... (voir tableau).

Attention, le chargement d'EXCEL sur la 2286 est trés lent car elle ne possède qu'un Mo de mémoire et EXCEL "pèse" 2.8 Mo!

Verdict : PCTask est utilisable sous DOS (sans effectuer de calcul) Mais il est pratiquement **INUTILISABLE** sous WINDOWS (beaucoup trop lent) même avec une machine rapide à moins qu'un 4000 à 40 Mhz (49000 Drhystones) n'arrive à la vitesse d'un 80286 à 8 Mhz. Je laisse au lecteur le soin de tirer les conclusions des benchmarks ci dessus. Sur le 486 DX66 que j'utilise au travail Windows se lance en 3" et je trouve cela lent... Dans tous les cas, faire tourner Windows en couleur tel que les publicités nous le présente sur un 286, est une incohérence que toute personne connaissant les PC vous dira.

Comparatif entre trois configurations

	Boot DOS	Lancement Windows 3.1	EXCEL 4.0
A2000 / A2286	8"	1'20"	6'52"
A4000 040 40 PCTask 3.10	12"	45"	1'25"
pour comparatif un PC 286 à 12 Mhz 2 Mo 8 ans d'age			
	6"	12"	15"

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre
Tél: +44 1291 625 780 (8h à 19 h lundi - samedi) **Fax: +44 1291 627 046** (24h/24)
MINITEL 3616 AZERTY rubrique **DUC**

En Angleterre, pas de pénurie AMIGA / CD 32!

TOUS LES PRIX DE CETTE PAGE SONT T.T.C. ET PORT COMPRIS

DU MATERIEL DISPONIBLE:

TECHNO SOUND TURBO 2 TT2 (Tous Amiga) manuel français © Duchet Computers **285 F**
Commandes groupées: 2 x TECHNO SOUND TURBO 2 TT2 =**550 F** - 3 pour **799 F** et 4 pour **999 F**
Digitaliseur audio stéréo **12-bit AURA** compatible Octamed (connection PCMCIA) **845 F**
TRANSFORMATEUR 220/240 volts **4,5 Ampères** pour AMIGA 500/500+/600/1200: **425 F (2 pour 750 F)**
COPIEUR HARD: XCOPY PRO + NEW CYCLONE CARTRIDGE (doc français): **350 F**

Souris OPTIQUE Amiga	**175 F - 2 pour 300 F**	**SOURIS CD 32:**	**125 F - 2 pour 220 F**
JOYPAD Competition Pro CD32 et Amiga	**175 F - 2 pour 300 F**	**VIDEO BACKUP 3** (Péritel)	**545 F**
HOUSSE AMIGA 500/600/1200 (PRECISEZ SVP)	**40 F - 3 pour 100 F**	**Câble Péritel (2m) AMIGA: 95 F - CD 32:**	**95 F**
KIT de transfert de fichiers AMIGA <=>PC (doc. F)	**140 F**	**Interface Squirrel SCSI 2** (PCMCIA)	**595 F**
GENLOCK RENDALE 8802 FMC	**1475 F**	**GENLOCK** RENDALE 9402 SVHS	**2450 F**

CARTES RAM POUR AMIGA 1200

8 mega non peuplée	**450 F**	**8 mega avec 2 MO RAM**	**900 F**	**8 mega avec 4 MO RAM**	**1400 F**
8 mega avec 8 MO RAM	**2450 F**	**FPU 33 MHZ pour ces cartes**	**395 F**		

DES PROGRAMMES DISPONIBLES:

MUSIC X2 + Notator	**845 F**	**HISOFT PASCAL 1.2** (Nlle version)	**865 F**	**HISOFT DEVPAC 3.13+**	**625 F**
XCAD 2000 (surplus)	**295 F**	**HISOFT GAMESMITH**	**835 F**	**HISOFT BASIC 2**	**695 F**
INTOS	**245 F**	**DISK EXPANDER**	**345 F**	**VIDEO CREATOR CD32**	**275 F**
IMAGINE 3 (surplus)	**1200 F**	**IMAGINE 3.2 -Mise à jour-**	**Tél SVP**	**DIRECTORY OPUS 5**	**395 F**
DISTANT SUNS 5	**345 F**	**VISTA PRO (dernière version)**	**345 F**	**MAKEPATH**	**195 F**
TERRAFORM	**195 F**	**GP FAX**	**325 F**	**HYPERCACHE 2**	**235 F**
IMAGE FX 2	**1495 F**	**PC TASK 3+(nouvelle version)**	**625 F**	**AMOS PRO COMPILER**	**285 F**

DES SURPLUS DE JEUX CD 32 - CD 32 - CD 32 - CD 32 - CD 32 - CD 32 - CD 32 - CD 32 - CD 32 - CD 32

BANSHEE (F)	**75 F**	**BENEFACTOR (F)**	**85 F**	**BUBBA'N'STIX (F)**	**75 F**	**DENNIS (F)**	**75 F**
DEEP CORE (F)	**75 F**	**HEIMDALL 2 (F)**	**95 F**	**HUMANS 1+2 (F)**	**95 F**	**JAMES POND 3**	**90 F**
KID CHAOS (F)	**75 F**	**MEAN ARENAS (F)**	**75 F**	**SLEEPWALKER (F)**	**75 F**	**PREMIERE (F)**	**75 F**
STRIKER (F)	**75 F**	**TOTAL CARNAGE (F)**	**75 F**	**UNIVERSE (F)**	**95 F**	**ZOOL 2 (F)**	**90 F**

Nous stockons des milliers d'articles pour **AMIGA et CD 32**: utilitaires, jeux, nouveautés, accessoires, circuits intégrés, câbles... Tous leurs détails figurent sur Minitel 3616 AZERTY rubrique DUC ainsi que dans nos catalogues. Notre serveur Minitel contient également les détails de nos stocks **PC 486 / Pentium**, **3DO** et **Jaguar.**

DOMAINE PUBLIC: nous distribuons les meilleurs D.P. pour AMIGA. Nos disquettes D.P. / SHAREWARE / FREEWARE ne coûtent que **quelques francs** et sont fonctionnelles. **Chez nous, pas de mauvaises surprises avec des horreurs bridées!**

Pour un **envoi immédiat** de vos achats de produits AMIGA / CD 32 (règlement par carte VISA / EUROCARD): **téléphonez**-nous (**pas de panique, notre personnel est FRANCAIS**), ou **faxez** votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel: **3616 AZERTY puis DUC.** Ou rédigez (**EN FRANCAIS SVP**) sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les CCP, les cartes VISA et EUROCARD, les Eurochèques et mandats internationaux. Notre catalogue vous est envoyé -gratuitement- dès votre première commande.

Vous désirez consulter la liste de nos produits mais n'avez pas de Minitel? Téléphonez ou écrivez-nous EN FRANCAIS pour recevoir **GRATUITEMENT** un listing d'une **sélection** de nos stocks AMIGA, de DOMAINE PUBLIC et CD 32. SVP, précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrons pas donner suite à votre demande. Si vous désirez recevoir un catalogue **COMPLET** de tous nos articles et DOMAINE PUBLIC pour AMIGA et CD 32, SVP joignez 6 timbres à 2.80 F ou 4 C.R.I.

Nous envoyons aussi par avion vers la **SUISSE,** les **DOM TOM** et aux **francophones du MONDE ENTIER.**

Toute commande est considérée comme ferme.

Imagine 3.2

Quoi de neuf!

Grand utilisateur de ce programme, c'est avec impatience que j'attends chaque nouvelle version. Celle-ci était prometteuse: choix de la résolution du programme, choix rapide d'un attribut, amélioration de l'interface d'animation,... et de nombreux bugs retirés (ce n'est pas un mal!).

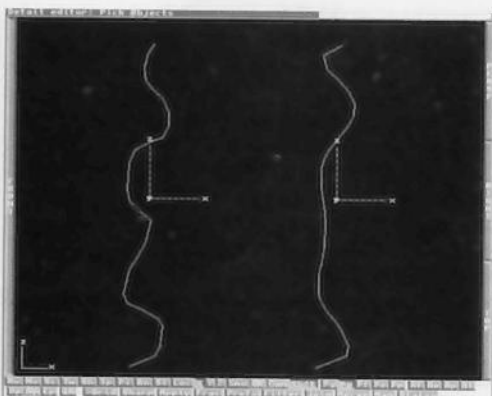


Image 1: La fonction de lissage de courbe (avant et après).

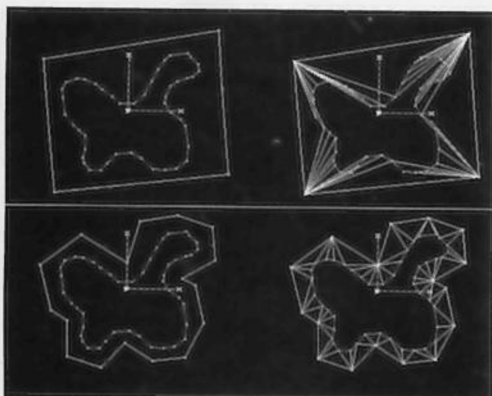


Image 5: Les fonctions "Set Edge Line" et "Fill to Edge Line" et leur effet.

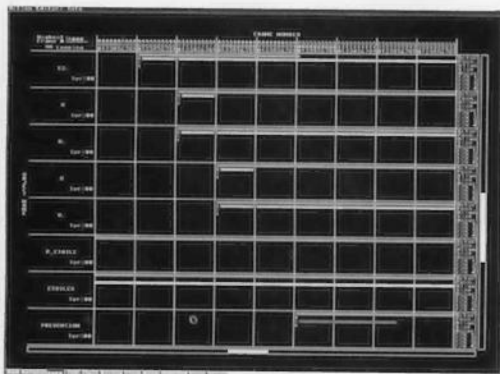


Image 6: L'action Editor en 1024 par 768, c'est quand même plus pratique !

Evolution...

La machine de test est un A4000 équipés d'une WarpEngine à 40 Mhz et d'une carte Domino sous CyberGfx 40.46. Mon premier essai a été de vouloir mettre Imagine sur un écran 1024 par 768. Evidemment le choix de l'écran ne se fait pas par ScreenMode, il faut choisir parmi les 4 tailles disponibles (640x512, 800x600, 1024x768 et 1280x1024) et il faut utiliser un programme externe pour "patcher" Imagine sur l'écran. Les personnes qui avaient penser pouvoir utiliser l'overscan du DBLPal (720x580) par exemple, ne pourront pas le faire... Je reviens au cas du test. Après avoir forcé Imagine sur un écran 1024x768 avec NewMode, voyons si tout fonctionne normalement... Les animations ne sont plus visualisées. Certaines fonctions très utilisées créent des bugs d'affichage qui obligent l'utilisateur à effectuer les "redraw" manuel. Par contre, les "heureux" possesseurs de la carte Retina pourront, plus aisément utiliser des résolutions supérieures à 640 par 512 pour Imagine et visualiser en 24 bits le résultat (fonctions non testées).

Dans cette dernière version, il est possible de charger une image en fond pour chaque vue. Si vous avez ouvert l'écran en 256 couleurs, ces images seront en 32 niveaux de gris. Malheureusement, ces images disparaissent toujours lors de déplacements et de zooms: dommage...

Le deux nouvelles fonctions "Set Edge Line" et "Fill to Edge Line" permettent le maillage automatique entre deux profils pouvant posséder un nombre différent de points: utiles mais elles ont leurs limites **(cf image 5)**. "Smooth Edge Line" permet d'adoucir une ligne **(cf Image 1)**. Cependant, cette fonction ne travaille que sur les lignes... Pour gagner du temps, une fonction "Quick Attributs" permet d'appliquer parmi 25 présélections une matière à vos objets.

Malheureusement, comme d'habitude, la convivialité n'est pas au rende-vous... Alors que cette fonction aurait pu être paramétrable facilement, le programmeur a du se casser la tête pour la rendre non-convivale... Le contrôle de la visualisation d'une préversion d'animation a été modifié. Une jauge permet de se déplacer dans l'animation **(cf Image 3)**.

Un grand nombre de bugs ont été retiré (43): les problèmes de transparence et de brouillard global en scanline, le bugs entre les brouillards objets et global, Undo amélioré dans l'action, et bien d'autres encore...

Une nouvelle texture et un nouvel effet fond aussi partie de la mise à jour. L'effet "Shredder" permet d'effectuer des explosions beaucoup plus réalistes que le FX Explode et Particule. L'objet se casse en morceaux en non en facettes. Le paramétrage ressemble un peu à une usine à gaz **(cf Image 4)** mais le résultat est plutôt bien.

Conclusion

Dommage, redommage, à chaque nouvelle version, Imagine intègre de bonnes fonctions mais devient à chaque fois de plus en plus lourd. Il serait temps de tout reprendre à zéro pour repenser le logiciel plus temps réel. Espérons que la version 4.0, me fera mentir. Malgré tout ceci, Imagine demeure une bonne solution grâce à ces nombreuses textures algorithmiques, mais le jour ou Essence sera porté sur un autre logiciel plus intuitif, plus temps réel, plus productif... Peut-être LightWave 4.0...

Lucas JANIN
lucas.janin@ramse.fdn.org

Cette version intermédiaire est réservée aux utilisateurs enregistrés d'Imagine 3.0 qui ont souscrit le "Constant Upgrade 94" (nous vous rappelons que celui-ci comprend 4 mises à jour au total pour 1000 FF).



Image 2: Le "Quick Attributes" qui donne le choix entre 25 matières.



Image 3 : La nouvelle interface de visualisation de la revisualisation de l'animation.



Image 4 : Le paramétrage du nouvel effet "Shredder".

someware • vente par correspondance • par téléphone : 27 59 60 00



Renseignements, commande et support :

someware
27 rue Gabriel Péri
59186 ANOR
tél : 27 59 60 00
fax : 27 59 52 06

Pour commander :

Par courrier, par fax ou par téléphone. Paiement par chèque, mandat, ou carte de crédit.

Participation aux frais de port :

Livres, logiciels, et disquettes : 30F.
Recommandé : 50F.
ROM 3.1, Matériel : 50F
Transporteur : 100F.
DOM, TOM, Belgique, Suisse, Luxembourg : ajouter 35F aux frais de port

Tous les prix indiqués sont TTC et n'ont pas de valeur contractuelle.

950511

ROM 3.1	
AS320 pour A500/A2000 (vf)	720
AS330 pour A3000/A3000T (vf)	820
AS340 pour A4000 (vf)	820
AS312 pour A1200 (vf)	820
Librairie	
Comprendre et bien exploiter son Amiga (5e édition)	**270**
Amiga Guru Book	**420**
RKM Libraries	490
RKM Devices	380
RKM Style guide	310
RKM Autodocs	490
RKM Hardware	380
RKM : les 5 volumes	1900
Vidéo Comprendre son Amiga	**175**
La boite à outils	
BLITZ Basic 2	790
DICE Pro compilateur C	**1290**
DICE Pro màj versions antérieures	890
DICE Jr.	790
DICE Jr. màj versions antérieures	290
FED-Case	540
Metascope 1.5 (vf)	490
Kit Commodore 3.1	150
☛ **Sherlock (vf)**	**590**
CD-ROM	
AsimCDFS (vf)	**690**
Babel CDROM FS (vf)	150
Caddy	65
Texture Heaven 1	670
Texture Heaven 2	670
GoldFish (2CD) vol 1	249
GoldFish (2CD) vol 2	249
FrozenFish	199
FreshFish 7	199
FreshFish 8 (2CD)	**249**
FreshFonts 1	159
FreshFonts 2	159
Weird Fonts	159
CAM (2CD)	**249**
Aminet vol 3	99
Aminet vol 4	99
Aminet vol 5	99
Aminet Set (4CD)	**239**
HoméoCD (vf)	190
2500 fonts PostScript	210
Lecteur CD Sony 2,4x interne	**1490**
☛ **Lecteur CD Sony 2,4x externe**	**1990**
les lecteurs Sony sont fournis avec cable et drivers	
Réseaux	
Carte ethernet Hydra	2716
Carte ethernet PCMCIA I-Card	2716
TCP/IP	790
Envoy	690

Kit Envoy - série	790
Kit Envoy - ethernet	5990
Netware	2360
DECnet	3950
XWindow - démo	400
XWindow - serveur	3950
XWindow - Motif	950
XWindow - toolkit	2500
XWindow - toolkit Motif	1200
Cable coaxial ThinNet	
3 mètres	180
5 mètres	220
10 mètres	270
Connecteur en T	99
Charge 50 ohms (bouchon)	54
Bureautique	
DynaCADD	5990
Praxitel 1.5 (vf)	**490**
Praxitel màj versions antérieures	260
Praxitel + cable minitel	560
☛ **Modem/fax USR Sportster V32bis**	**1590**
GPFax (vf)	750
On the Ball (vf)	370
On the Ball màj versions antérieures	150
Migraph OCR	1990
ProWrite 3.3 (vf)	490
FinalCopy II (vf)	390
Utilitaires	
HyperCache 2.0 (vf)	**320**
Mise à jour HyperCache	150
PcTask (vf)	990
☛ **AZur (vf)**	**300**
Scanners Migraph	
ColorBurst (400 dpi 18 bits)	3090
MS1200 (SCSI 24 bits 1200 dpi)	7890
MS2400 (SCSI 24 bits 2400 dpi)	9890
Loader ADPro	590
Introducteur feuille à feuille	4990
Option transparent pour MS2400	3990
Kit connexion PC pour MS	1790
Graphisme	
Brillance (vf)	**490**
☛ **Deluxe Paint V (vf)**	**690**
Pegger 2.0	**590**
ImageMaster R/T 1.5	**710**
ADPro 2.5	1490
Morph Plus	1390
ADPro Pro-Control	590
ADPro conversion pack	590
ADPro driver Epson	1290
ADPro driver Scanjet	1290
Photogenics	495
Cartes graphiques	
Picasso II 2Mo + TVPaint Jr	**2890**
Retina ZIII 4 Mo	4990
Retina ZII 4 Mo	3990

3D	
Vertex (vf)	650
Imagine 3.0	4950
Essence/Forge	1150
Pixel 3D Pro (vf)	1750
Interchange Plus 3.0	1700
Scape Maker 3.0	490
☛ **Caligari24 (vf)**	**490**
Aladdin 4D v.3.0	3950
Scenery Animator 4.0 (vf)	**590**
Adorage	1150
Clarissa	1150
LigthWave 3D	**3990**
Module LW : Dynamic Motion	1490
Module LW : Sparks	1490
Module LW : Power Macro	990
Module LW : Hollywood FX	2990
Présentation	
Scala MM211 (vf)	790
Scala MM400 (vf)	**1990**
Upgrade Scala MM200-MM400	1490
Upgrade Scala MM300-MM400	590
Charts & Graphs	950
MediaPoint	2990
Logiciels Vidéo	
Video Director (vf)	**790**
Matériel Vidéo	
Genlock GST 40 AF (composite)	2530
Genlock GST 40 A Y-C	2530
VLAB Motion	11990
VLAB PAL externe vf	3490
VLAB Y/C interne vf	3690
Son - Musique	
Toccata	3490
Cartes accélératrices DKB pour A1200	
DKB 1202 0 Mo vf	990
DKB 1202 4 Mo vf	1990
Cobra 68030/28Mhz 0 Mo vf	**1490**
Cobra 68030/28Mhz 4 Mo vf	2490
Cobra 68EC30/40Mhz 0 Mo vf	**1990**
Cobra 68EC30/40Mhz 4 Mo vf	2990
☛ **Mongoose/0 50 MHz MMU copro**	**2990**
Mongoose/4 50 MHz MMU copro	3990
SCSI2 pour Cobra et Mongoose	**890**
Imprimantes	
BJ200 avec cable et driver	2290
BJ230 248 car/sec A3 360 dpi	3690
cartouche pour BJ200/BJ230	185
☛ **BJC4000 avec cable et driver**	**2690**
BJC600 avec cable et driver	4375
Onduleurs	
WattPower 500 VA	1790
WattPower 600 VA	**2390**
WattPower 1000 VA	3990
Commutateurs (dataswitches) :	
commutation manuelle :	

1 entrée 2 sorties	180
1 entrée 4 sorties	295
commutation automatique :	
2 ordinateurs, 1 imprimante	510
RAM	
SIMM 4 Mo A4000 DKB etc...	1250
SIMM 8 Mo DKB 1202/1228/1240	2500
GVP Turbo SIMM 4 Mo	2190
SIMM 1 Mo GVP4008/HCD+	360
DKB3128 pour A3000/A4000	2390
Disques durs	
A4091 SCSI 2 Zorro III	2780
A4091 + 540 Mo	4590
Squirrel SCSI PCMCIA	**599**
SCSI2 340 Mo interne	1590
SCSI2 340 Mo externe	2090
SCSI2 540 Mo interne	1990
☛ **SCSI2 540 Mo externe**	**2490**
SCSI2 1Go interne	4450
SCSI2 1Go externe	4950
Fast IDE 420 Mo A1200/A4000	**1290**
Fournitures	
Cartouches 6150 (150Mo)	144
Cartouches 6250 (250Mo)	190
Syquest cartouche 44 Mo	440
Syquest cartouche 88 Mo	480
Cable Amiga-minitel	90
Cable pour imprimante (port // Centronics)	
longueur 1,80 m	70
Cable série (précisez le genre)	
longueur 1,80m	70
longueur 3,00m	80
longueur 5,00m	160
Cable série croisé 2m	80
Changeur de genre DB25	70
Cable SCSI en nappe 2 HD	120
Cable SCSI système	90
Cable SCSI extension	120
Terminateur SCSI	120
Cable SCSI2 subD50/Centronics	390
Adaptateur vidéo DB23/DB15	250
Cable IDE 2,5" / 3,5"	**120**
Tapis de souris Someware	**60**
Divers	
☛ **Megachip chip 2Mo A2000/A500**	**1490**
Alimentation A500/A600/A1200	460
Lect. disquet. internes 500/600/1200	560
Lect. disquet. internes A2000	560
Lect. disquet. externes HD	990
Lect. disquet. internes HD	790
Buster rev 11	330
Souris Amiga	150
Souris Optique Boing!	
Boing! + plaque	690
Plaque réseau alu 18x20	180

LightWave
en pratique

Les textures

Je parie que votre machine vient juste de terminer le calcul des 300 images... Si c'est votre première anim avec LightWave, soyez courageux, surtout lorsque vous verrez le film Babylon V (et oui, c'est du LightWave).

La dernière fois, la caméra a été assignée à suivre un chemin dessiné sous le modeleur grâce à une macro. Bien sûr, vous pouvez utiliser la technique pour déplacer votre caméra dans votre scène. L'avantage, c'est qu'elle ne traque pas un objet particulier. Par exemple, si vous voulez vous balader à travers un échiquier.

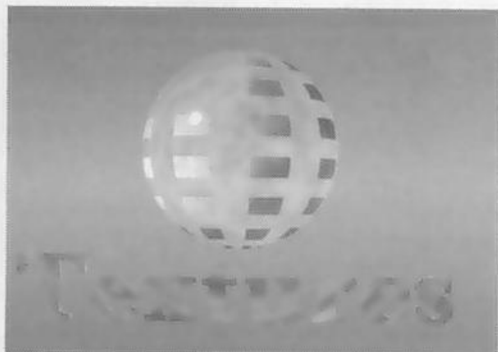


Image001



Image030

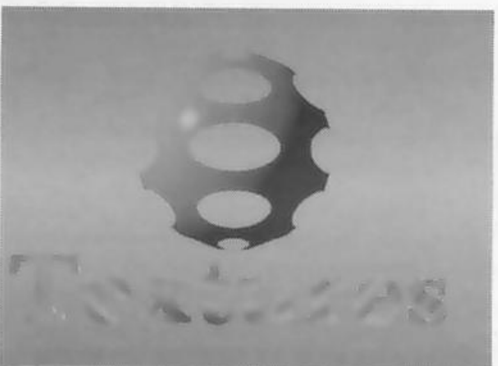


Image060

L'autre technique étant de créer un 'NullObject' (objet 'fantôme'), et de le déplacer en demandant à la caméra de le traquer.

Nous aurons peut-être le temps de voir la technique d'ici le dixiéme article...

Ce mois-ci, Pascal et moi, avons eu envie de vous parler des textures. En fait, plusieurs remarques nous ont été faites, notamment concernant la qualité du bois de notre billard. Et comme je suis très susceptible (non, je blague), cette fois nous allons utiliser une texture n'appartenant pas à LW et en profiter pour la transformer en une autre (une sorte de morphing sur texture).

De plus, vous profiterez de la technique pour importer, par la suite, diverses textures qui trainent, j'en suis sûr, au fin fond de vos disques.

La cadence va s'accélérer un peu. Bien sûr, si la majorité d'entre vous ne suit pas, au travers de votre courrier, nous reviendrons sur un rythme plus rapide.

Puisque vous avez appris à bouger la caméra, grâce au modeleur, nous allons simplement faire tourner notre objet sur lui-même, mais cette fois à partir du Layout.

Changez de bristol, accrochez-vous à votre souris, et une fois n'est pas coutume, lancez DPaint ou quelque chose de similaire.

Faites toujours attention aux échelles sur les vues en références et aux fleches que j'ai d'ailleurs oublié la dernière fois. Veuillez m'en excuser.

Les textures externes

- La modélisation

-> Importation de textures externes sur une sphère, et utilisation du texte.

- Le plateau

-> Morphing de texture et mouvement d'objets (Rotation).

DeluxePaint

Ouvrez un écran en 640 * 512 * 1 (2 couleurs)

Enclenchez la grille et dessinez un seul cercle plein

découpez-le en brosse

cf fig: "Dpaint"

Sauvez en brosse "Brosse.cercle"

De la même façon créez un carré et sauvez en brosse "Brosse.carré"

Quittez

Voilà, les plus simples textures que l'on puisse créer!

Le modeleur

Comme d'habitude, donnez un nom à ce premier objet.

* Nommez le en "Sphère.1"

Sur la vue de face,

* Créez une sphère de diamètre 1 métre

* Copy / Paste sur la mémoire n°2

* Transform/Surface en "Sphère.2"

* Sélectionnez la mémoire n°3

* Object:Create/Text

Choisissez une fonte simple du type 'Baskerville-bold'

entrez comme texte "Textures"

* Lancez la macro 'Center'

* Multiply:Extrude I Numeric

Sur l'axe Z d'une valeur de 100 mm

Validez

* Lancez la macro "Center.1D" sur l'axe Z

* Sélectionnez l'ombre de la mémoire n°1

Toujours sur la vue de face

* Descendez le texte en dessous de la sphère (move)

* Exportez ou Sauvez

chaque objet en les nommant respectivement

"Bille.1, Bille.2 et Texte"

Le plateau

Les personnes qui ont exporté devraient être déjà prêtes.

Ceux qui ont sauvé les objets, rechargez les maintenant.

* Scene: Last Frame

entrez 60

* OBjects

Sélectionnez en current object: 'Bille.2'

réglez Object dissolve à 100 %

Sélectionnez en current object: 'Bille.1' et en métamorph target: 'Bille.2'

Enclenchez 'Morph Surfaces'

cf fig 'écran.objets'

* Sélectionnez metamorph level 'E'

Create key

entrez 60

Entrez dans 'current key frame': 60

current value 100 %

cf fig 'écran.objets.enveloppe'

* Images

Chargez "brosse","brosse.inv", et "Fractal reflection

* Surface

(Toutes les surfaces, une à une)

* Tableau 1

* Tableau 2

Enclenchez: Surface color 'T' pour Bille.1 & Bille.2 Bump map 'T' pour Texture

Enclenchez, Transparency 'T' pour Bille.1 & Bille.2

Chargez 'brosse.carré' ou 'brosse.cercle' en fonction de la bille et remplissez suivant

fig 'écran.transparence-Sphére.1'

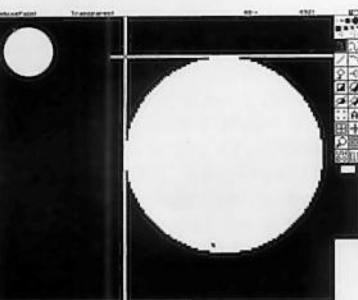
et

fig 'écran.transparence-Sphére.2'

* Effects
Enlevez Solid backdrop
réglez:
Gradient Squeeze: 2,2
Zenith Color: 0,40,80
Sky Color: 120,180,240
Ground Color: 50,40,30
Nadir Color: 100,80,60

* View/Camera
* Edit/object
* Sélectionnez l'objet "Bille.1"
* Rotate

Placez-vous sur l'image n°60
* Numéric
sous Y (Heading) entrez 360 °
* Validez, OK (ou Create key)
* Recommencez la rotation avec l'objet 'Texture' en entrant - 360 °
* Preview: Make preview
de l'image 1 à 60



écran DPaint

* Placez votre lumière
* Validez la
* Camera

Réglez votre 'segment memory' en fonction de votre mémoire disponible

* Scene
Last frame: 60
save scene
nommez en 'Textures'
* Objects
save all objects
* Record
Save RGB
nommez en 'Morphing'

Il en ressortira une série d'images (Morphing.001, Morphing.002, ...) qu'il vous faudra, comme la dernière fois, assembler en anim avec Ad-Pro/Fred ou AutoFX (d'ImageFx). Bien sûr, si vous avez un P.A.R. ou une Vlab Motion ...

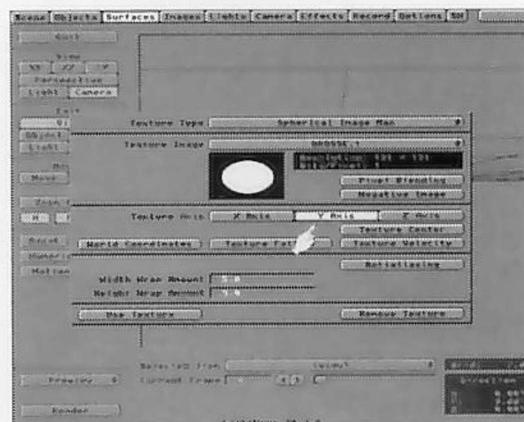
Si vous n'avez pas ces softs, au lieu de 'Save RGB', faites plutôt un 'Save Anim'.

Voilà, c'est terminé,
* Render
enclenchez 'Automatic'
pour calculer toutes les images.

Il faudra attendre environ 4,30 mins par image sur un 4000/040 18 Mo en Médium résulotion (vidéo).

Ici, ce n'est plus une, mais plutôt 60 images que la machine va calculer. Les config peu musclées, calculeront cette animation en 1/4 de vidéo (menu caméra).

Bon courage, le mois prochain, du morphing d'objet, celà vous dit?



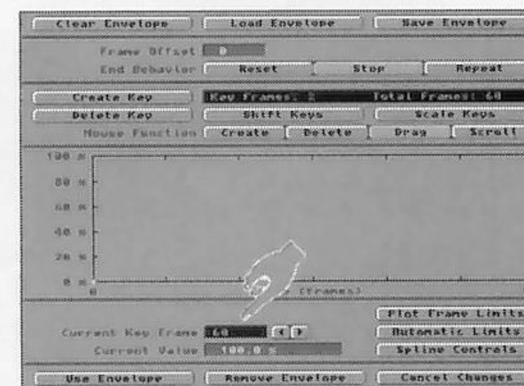
écran transparence-sphère.1



écran transparence-sphère.2



écran.objets



écran.objets.enveloppe

TABLEAU 1

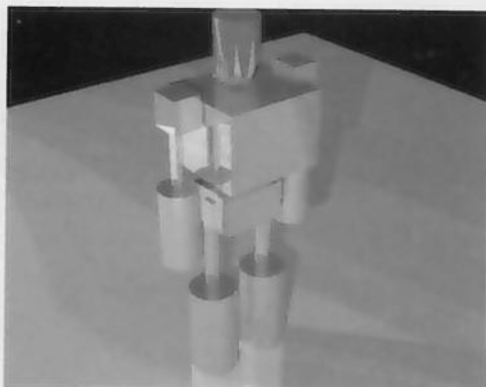
	Sphére.1	Sphére.2	Texture
Surface Color	10,10,190	200,0,0	240,170,40
Diffuse Level	100	100	0
Specular Level	60	50	0
Reflectivity	10	0	100
Reflection image	Fractal.reflec	XXX	Fractal.reflec
Transparency	0	100	0
Smoothing	oui	oui	oui
Color HightLight	non	oui	oui

TABLEAU 2
Enclenchez: Surface color 'T' pour Bille.1 & Bille.2 Bump map 'T' pour Texture

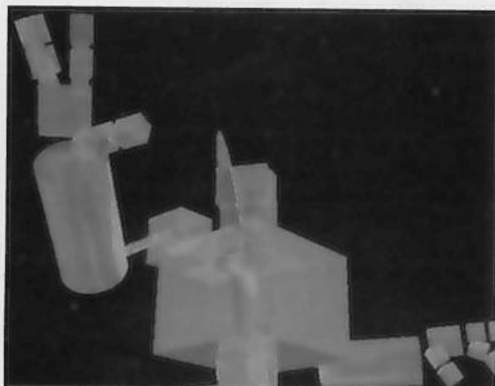
	Sphére.1	Sphére.2	Texture
Texture type	Grid	Grid	Ripples
Texture Color	250,90,250	0,255,0	XXXXX
Texture Size	0.1 * 3	1 * 3	1 * 3
Texture Falloff	0,100,0	0,100,0	0,0,0
Tecture Center	0,-0.5,0	0,-0.5,0	0,0,0
Line Thickness	0.2	1	XXXXX
Amplitude	XXXX	XXXX	20
Wave	XXXX	XXXX	1
Wave Lenght	XXXX	XXXX	0.5
Wave Speed	XXXX	XXXX	0.006

Modélisation pour la 3D

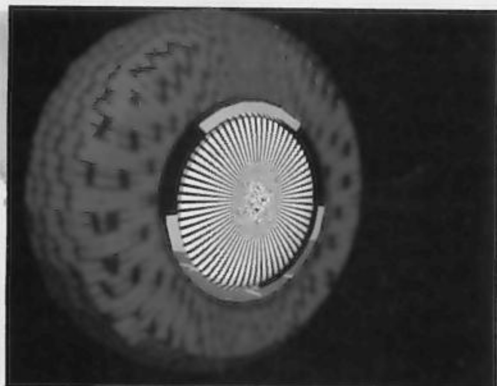
Sculpture et modélisme



Robot fixe



Robot en mouvement



Modélisation d'une roue

Sculpture ou modélisme, quelle approche est la meilleure?

Dans notre quête pour obtenir de meilleures images de synthèse sans pour autant détenir un monstre de puissance ni des trésors de patience, nous allons nous intéresser ce mois-ci au délicat problème de la modélisation, base de toute image de synthèse.

Posons tout d'abord un regard sur l'étymologie du terme "modélisation". Si tous ceux qui touchent à l'image de synthèse savent ce que ce terme signifie, il faut savoir qu'il est emprunté au terme américain "modélization" autrement dit, création d'une forme, d'un modèle (mannequin, modèle). C'est un terme qui n'est pas né dans le ventre électronique d'un ordinateur mais bien des ateliers d'art(istes). La modélisation est donc une technique de création qui se veut artistique. Elle crée des volumes, des objets qui ont une dimension quasi-mystique en ce que ces objets sont présents en image mais n'existent pas pour autant.

L'image de synthèse est assimilée à un art (alors qu'elle n'a même pas atteint sa maturité technologique). Or, et c'est mon propos, l'art touche à la sensibilité et à l'expression. Deux méthodes artistiques sont assimilables à la modélisation. En premier lieu la sculpture, en second lieu le modélisme.

La sculpture

Le propos de la modélisation est d'avoir les moyens de représenter le plus correctement possible une forme dans l'univers virtuel. L'obstacle majeur est celui de pouvoir traduire ces intentions en formes et en mouvements, en points vectorisés. L'interface est alors tellement lourde et contraignante que "l'artiste du virtuel" se retrouve comme les chimistes et les techniciens du nucléaire qui utilisent des bras mécaniques commandés de l'extérieur. C'est un handicap majeur, car l'artiste n'est pas en contact direct avec son modèle et n'échange pas de sensation avec lui.

Les sculpteurs sont des artistes qui ressentent l'espace de manière très particulière et qui parviennent à traduire leurs sensations par leur art. C'est là que le bât blesse, car que peut bien ressentir l'infographiste en matière de volume et de masse devant son écran? Nous ne ressentons effectivement rien si ce n'est une certaine excitation devant la possibilité de créer à partir de sa formidable machine.

Le modélisme

La modélisation est une discipline qui demande une certaine patience. On peut retrouver la même patience dans le modélisme (dont l'étymologie est plus proche de la modélisation), c'est à dire la création de maquettes.

Cette technique utilise plusieurs petits volumes pré-définis (comme dans tous les éditeurs de formes). Ce qui fascine dans les maquettes, autant que leur miniaturisation, est le respect du détail. En effet, c'est le détail qui traduit le réel. Phil Tipett de l'ILM (Industrial Light and Magic) nous dit à cet égard, "tant que celui qui regarde la maquette a quelque chose à découvrir, quelque soit la distance à laquelle il se trouve, il oubliera de se dire que c'est une maquette. Alors c'est gagné, il la regardera en l'acceptant comme élément réel."

Une maquette est une façon de réduire les choses, de les rendre minutieuses et précises, de les rendre exactes. Cette exactitude a un prix: la patience, et la quantité de détails nécessaires. En modélisation, ceci se traduit en un grand nombre d'objets et donc un nombre encore plus grand de points à calculer. Alors il peut paraître impossible de créer un beau modèle bien travaillé, sans disposer d'une mémoire phénoménale et d'un co-processeur arithmétique puissant. Pourtant, il existe des techniques qui permettent de réaliser beaucoup de choses sans avoir besoin d'une station Silicon Graphics.

Des objets qui n'intéressent plus mais qui fascinent...

Dans la modélisation d'un objet il est important de dépasser le simple stade de la présentation de cet objet. Un objet a très souvent une histoire, aussi courte soit-elle. Cette histoire est inscrite sur l'objet, comme des traces, des salissures, des fissures. Or c'est cette histoire qui intéresse dans l'objet. L'objet en lui même n'intéresse que par son utilité, et dans le monde virtuel il ne nous est pas utile (pas encore). C'est donc par son "histoire" que l'on pourra captiver le public.

En revanche, pour revenir à la sculpture, si nous ne pouvons pas faire corps avec l'oeuvre, nous pouvons encore en garder les règles principales: exprimer des sentiments. La plupart des modélisations infographiques présentées sont neutres, sans expression. Il est vrai qu'une voiture en stationnement ou une pièce d'échec ne sont pas douées d'une expression formidable mais lorsque l'on voit des tentatives de modélisation d'êtres vivants (hommes, dynosaures) il est dommage de voir à quel point elles expriment autant de choses qu'une tringle à rideau.

Donner la vie !

Ainsi, pour un être vivant, il faut absolument le mettre en posture, lui donner une attitude; c'est de cette attitude que se dégagera l'impact réel de l'être. Un tyranosaure attend évidemment d'être présenté en position de chasse, en position agressive, alors qu'une fleur est plus encline à inspirer la détente et la beauté.

C'est sur cet espoir de poésie pseudo-cybernétique que je vous donne rendez-vous le mois prochain.

Un truc: votre modélisation est lourde et compliquée, elle va mettre trois jours à être calculée. Alors n'hésitez pas à réorganiser votre modélisation et les formes que vous avez créées. Il y a sûrement des manières plus légères de modéliser le même objet.

La règle est la suivante: le temps de calcul dépend de manière exponentielle du nombre de points. Selon les programmes, les objets sont plus ou moins optimisés (primitives etc...), et l'utilisation des opérations booléennes est salvatrice.

Au sommaire de ce mois-ci:

- ***News par plateforme informatique et news vidéo.***
- ***Un test de la carte VLAB Motion et un article qui traite de l'art du déssin animé.***

Vidéo Numérique

AMIGA

SCANDOUBLER II

Enfin un désentrelaceur compatible Amiga 4000. Il désentrelace tout les modes AGA et dispose de sorties vidéo YC et composite PAL. Tarif annoncé environ 2800 F TTC.

MAMBA

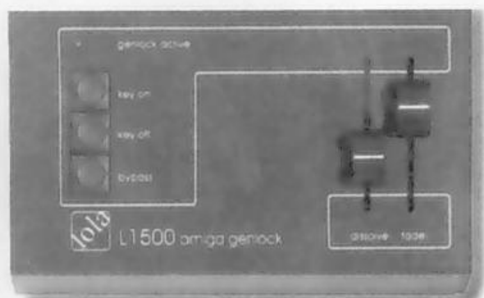
Un nouveau codeur PAL pour les Amiga ne disposant pas de sortie directe. Prix aux alentours de 400F.

L1500

Un nouveau genlock chez LOLA Electronics. De la taille d'une feuille A4, le L1500 dispose de trois boutons pour les commutations d'in crustation (KEY ON, KEY OFF, BY-PASS), et fonctionne en PAL composite. Ce genlock dispose de potentiomètres qui permettent de régler le niveau d'incrustation et la transparence. Il est aussi possible d'effectuer des fondus au noir pour la source vidéo ou pour l'Amiga. Les connections à l'arrière du genlock sont de bonne facture puisque l'on dispose de connecteurs BNC pour les entrées/sorties vidéo (le constructeur fournit des adaptateurs BNC/CINCH). Le 1500 est aussi équipé d'une entrée Chroma Key. Les autres connecteurs sont: 1 entrée RGB Amiga, 1 sortie RGB 23 PIN. Le L1500 ne dispose pas de prise YC mais offre malgré tout en sortie un signal vidéo relativement propre (vu le prix auquel il est proposé), merci au circuit 1452-o1. Ce circuit corrige pas mal de choses au niveau de la chroma et du jitter. Le prix n'est pas très élevé, puisqu'il est proposé aux alentours de 1500F.

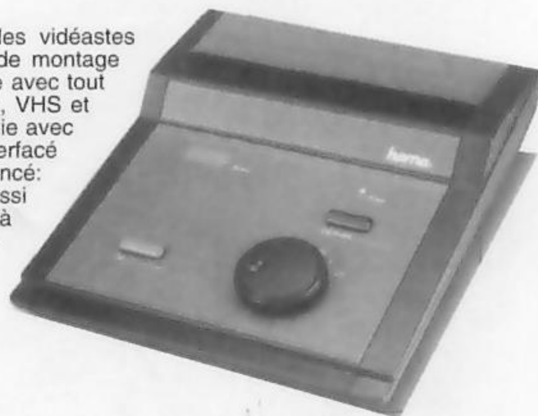
Super 9402

RENDALE propose un nouveau genlock, le "Super 9402". Ce genlock dispose d'entrées et de sorties YC et Composite PAL. Il gère les fonctions de transparence et de fondu. Prix: environ 3000 F.



HAMA

Cette marque bien connue des vidéastes amateurs propose une table de montage avec "jog shuttle" et fonctionne avec tout le matériel grand public SVHS, VHS et HI8/8MM. Cette table est fournie avec un logiciel de commande interfacé avec l'Amiga. Tarif annoncé: 1600F. Un modèle existe aussi avec genlock et est proposé à environ 2500 F. (Nous espérons un test prochainement).



MACINTOSH APPLE

"Tout frais, tout chaud"

Ils sont arrivés, les nouveaux Mac multimédia. Le 5200 original de par sa forme (2 en 1 actuellement à la mode) intègre un écran 15 pouces, une carte TVTUNER avec télécommande permettant de recevoir vos émissions télé préférées, une carte entrée/sortie vidéo composite/YC (SECAM en entrée et PAL en sortie), un microphone, 2 haut-parleurs, un lecteur de CDROM quadruple vitesse, un disque dur de 500Mo, 8 Mo de RAM, 16 Ko de cache, 256 Ko de cache niveau 2, et un processeur RISC POWERPC 603 à 75 MHz. L'ensemble avec souris, clavier, system 7.5, Claris Works 3.0 (version POWER PC) et un ensemble de logiciels dont le CDROM des hôtels et restaurants de Paris (dommage pour les villes de province) est proposé aux alentours de 15000 F (n'oubliez pas la redevance TV).

LC adieu!

Après de bons et loyaux services (pour les revendeurs spécialisés), Apple a finalement décidé de retirer sa gamme LC au profit de la gamme PERFORMA.

COMPATIBLE PC

Carte graphique

Une carte graphique 64 bits c'est bien?..... Non, **c'était** bien, car à peine sortie elles va être concurrencée par la carte 128 bits. Ainsi, la société Imagine devrait sortir une nouvelle carte "la number nine". Cette carte permettrai l'affichage de tracés de lignes à la vitesse de 500 millions de points par seconde.

Multigen PC Vine Micros

Un nouveau genlock dont le prix doit se situer aux alentours de 4000F est proposé par la société EURIDIS. Ce genlock se connecte à la sortie vidéo d'un PC ou d'un MAC (en option). Aucun driver n'est utile puisqu'il se charge de coder et genlocker le signal du micro. Il est compatible avec toutes les sorties VGA 640*480 et dispose de sorties et d'entrées YC et composite PAL et d'une sortie RVB.

VIDEO

GRAND PUBLIC

KODAK

Après Canon et Apple (capteur KODAK) Kodak se lance dans le marché grand public des appareils de photo numérique.
Avec un prix qui devrait être résolument bas (environ 6000F), le DC40 offre deux modes de numérisation (les images sont codées en 24 bits): sans compression, il permet de mémoriser 48 images en 756*504, avec compression 99 images. Extrêmement simple d'emploi cette appareil intègre un flash et dispose en version de base, d'un objectif équivalent à un 42MM photo. Il peut communiquer avec un MAC ou un PC via un simple câble. Disponibilité attendue pour juillet 95... en principe.



JVC

Un nouveau standard vidéo le DVHS (D pour digital vidéo). Ce nouveau standard qui devrait apparaître chez nos cousins américains en milieu d'année 96 va permettre d'obtenir une qualité proche du matériel institutionnel. La technologie employée est basée sur un procédé de compression numérique mais elle est enregistrée sur bande magnétique. Attention au prix, qui devrait se rapprocher des tarifs institutionnels. A suivre ..

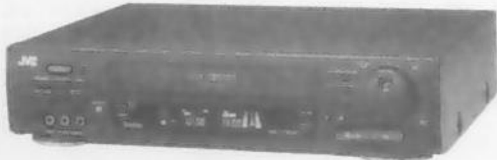
Compact



La mode est actuellement au tout en un et pas seulement en informatique (Apple 5200, Compq ....). Ainsi Grundig propose un téléviseur avec magnétoscope intégré. Fonctionnant en PAL/ SECAM, ce "Combi" intègre un écran de 37 cm et dispose de toutes les fonctions d'un magnétoscope de salon (arrêt programmable, serrure électronique...). Il pourra aussi intéresser les utilisateurs professionnels pour de petites présentations commerciales (cet appareil bénéficie d'une semi-protection contre les vibrations).

Du nouveau

JVC remplace le magnétoscope SVHS HRS-5900 par le HR-S6900, recherche visuelle accélérée (environ 15 fois), temps de réaction optimisé (express système), lecture du format américain NTSC, NICAM et, pour finir, le procédé SQ d'amélioration de l'image.



INSTITUTIONNEL

Association



KODAK boude NIKON (qui convolerait avec FUJI) et s'associe avec CANON pour son nouvel appareil photo numérique (construit sur la base d'un EOS1N). La résolution est de 1524*1012 en 12 bits, le stockage s'effectue sur cartes PCMCIA type III de 170Mo, soit une capacité de 125 images. Autre originalité, un micro intégré permet d'enregistrer 25 secondes de commentaires. La connexion à l'ordinateur est réalisée par SCSI (PC ou MAC) et PCMCIA pour les PC puis est envoyée sur PC ou MAC par le biais de l'interface SCSI. La capacité de la batterie permet une autonomie de 1000 clichés environ. Le prix? 94000 F

Lancement

Sony lance deux magnétoscopes SVHS (pourquoi pas?) un lecteur SVP5600p et un lecteur/enregistreur SV05800P. Ces appareils intègrent un TBC avec mémoire de trame, un compensateur de drop out, un réducteur de bruit numérique, du nettoyage automatique des têtes. Concernant le time code utilisé, LTC et VITC, la connectique de commande est bien sûr en RS422A. Autre particularité, un menu utilisateur permettant de régler les paramètres d'utilisation. Ces deux magnétoscopes sont associables au nouvel éditeur/régie d'effet FXE 100P. Prix annoncés: (environ) SVO 5600P 31000 F HT et 40000 F HT pour le SVO 58000P.

FX100P

SONY propose une nouvelle régie intégrant un éditeur de montage et une régie d'effet vidéo, la FXE 100P.
L'éditeur de montage compatible CTL, SMPTE/EBU (LTC), 8PRO dispose de connectiques RS 232C (2 entrées 9 broches 1sortie), RS422 (2 entrées, 9 broches, 1 sortie), GPI (1 entrée et 2 sortie BNC) et la précision annoncée se situe aux alentours +/- 0 image en montage time code et +/- 1image en montage CTL. Il travaille en: CUT, A-ROLL, B-ROLL, manuel, avec programmation de 99 séquences. La régie d'effet dispose de 3 entrées: (YC & Composite BNC), 1 sortie (YC & composite BNC), 1 sortie monitor composite, 2PGM (YC & composite BNC). Concernant les entrées il est possible de gérer 3 sources et le mélangeur vidéo peut générer jusqu'à 201 effets. Le signal de sortie est annoncé supérieur à 50db et 500 lignes. La partie audio n'est pas en reste non plus, puisque l'on a la possibilité de mixer 2 sources + 2 aux + 1 micro.
Prix annoncé: environ 58000 F HT



NOUVEAUX PRIX !

OVERDRIVE +

Le premier disque dur 3,5" externe pour AMIGA 1200

L'Overdrive+ est un boitier externe qui vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA. Compatible avec la norme standard de disques durs IDE ainsi qu'avec la nouvelle norme Enhanced IDE, l'Overdrive+ permet des taux de transfert de données jusqu'à 3 Mo/s. Plus fiable et beaucoup plus performant qu'un disque dur 2,5" interne, il se montrera entièrement compatible avec celui-ci, se connecte très simplement et est immédiatement prêt à l'emploi.

Overdrive+ 420 Mo .... 1 690 F
Overdrive+ 560 Mo .... 1 790 F
Overdrive+ 730 Mo .... 2 190 F
Overdrive+ 850 Mo .... 2 390 F

Disques durs livrés formatés et installés avec 10 Mo de DP de la collection OverWare de Bélier Production !

F.B.I.

TEL : (1) 60 13 12 23
99, rue d'Amblainvilliers
91370 VERRIERES-LE-BUISSON
du lundi au vendredi
de 9h00 à 12h00 et de 14h00 à 18h00
Vente par correspondance uniquement

OUVERT TOUT L'ETE !

OVERDRIVE Combo

Boitier disque dur externe Overdrive pour AMIGA 1200 équipé d'un connecteur externe pour lecteur de CDROM Overdrive-CD. Comme l'Overdrive+, il est également compatible avec la nouvelle norme Enhanced IDE et permet des taux de transfert de données jusqu'à 3 Mo/s. Il permet l'utilisation simultanée d'un disque dur et d'un CDROM sur l'unique port PCMCIA de l'AMIGA.

Overdrive Combo 270 Mo .... 1 890 F
Overdrive Combo 420 Mo .... 1 990 F
Overdrive Combo 560 Mo .... 2 090 F
Overdrive Combo 730 Mo .... 2 490 F
Extension CD double vitesse .... 1 490 F
Extension CD quadruble vitesse .... 2 090 F

Overdrive Combo CD

Boitier disque dur externe Overdrive Combo avec son extension CDROM double vitesse pour AMIGA 1200. Livré avec son environnement logiciel complet : émulation CD32 et logiciels CD Audio et PhotoCD. Livré avec un CD de jeux ou de Domaine Public de la collection Almathera, Aminet ou autre selon arrivage.

Overdrive Combo CD 2x 270 Mo .... 3 290 F
Overdrive Combo CD 2x 420 Mo .... 3 390 F
Overdrive Combo CD 2x 560 Mo .... 3 490 F
Overdrive Combo CD 2x 730 Mo .... 3 890 F
Version quadruple vitesse .... + 600 F
Mises à jour Overdrive .... nous consulter

NOUVEAU PRIX !

OVERDRIVE CD

Le premier lecteur CD-ROM PCMCIA pour AMIGA
avec
Emulation complète de la CD32
Logiciels pour CD Audio et CD Photo

L'Overdrive CD permet enfin à l'AMIGA 1200 d'exploiter l'immense logithèque existante sur ce support : la plupart des jeux et des titres pour le CDTV et pour la console CD32, les collections de programmes du domaine public, d'images, de polices de caractères et de dessins pour la PAO. L'Overdrive CD lit également les CDROM PC, Macintosh, les CD Audio et les CD Photo. Le nouveau logiciel permet d'utiliser n'importe quel système de fichiers CDROM pour une meilleure compatibilité avec tous les logiciels dédiés CDROM du marché. Livré avec son environnement logiciel et un CD de jeux ou de Domaine Public de la collection Almathera, Aminet ou autre selon arrivage.

Overdrive-CD double vitesse 300 Ko/s .... 1 690 F
Overdrive-CD quadruple vitesse 600 Ko/s .... 2 290 F

TURBOPRINT PROFESSIONAL 3.0

Le gestionnaire d'imprimante indispensable !

Impression jusqu'en 16 millions de couleurs ou en 256 niveaux de gris. Elimine les effets de bandes sur les imprimantes matricielles et jet d'encre. Correction Gamma des couleurs. Support des cartes graphiques Picasso, Spectrum, etc..., des cartes multi-I/O. Impression standard, copie d'écran ou directement à partir d'un fichier AMIGA ou PC. Impression automatique de posters. Multi-tâches, entièrement transparent pour l'utilisateur. Support de nouvelles imprimantes : Canon BJC-600, Epson Stylus et Stylus Color, HP DeskJet 500-1200C, HP LaserJet IV... Impression jusqu'en 600 dpi et 720 dpi. Manuel en français.

TURBOprint Professional 3.0 .... 490 F

NOUVEAU !

ATURBO 1228

"3 fois mieux qu'un A1200"

Carte accélératrice A1200 avec un processeur Motorola **68020 cadencé à 28 Mhz + horloge sauvegardée** temps réel + support PLCC pour coprocesseur arithmétique 68881/68882 de 14 à 40 Mhz + extension mémoire par barette SIMM 32 bits jusqu'à **8 Mo de FAST RAM 32 bits.**

ATurbo 1228 à partir de .... 890 F
ATurbo 1228 avec 4 Mo de RAM 32 bits .... 1 990 F
Option coprocesseur 68882 à 33 Mhz .... 590 F

AMEM-32

Carte **mémoire 32 bits** interne pour A1200 avec **horloge sauvegardée temps réel**, support co-processeur PLCC pour 68881/68882, **à partir de** .... 490 F
AMEM-32 avec 4 Mo de RAM 32 bits .... 1 490 F

PROMO !

Digitaliseurs ROMBO

MegaMix-Master : digitaliseur audio stéréo. Entrée audio, prise jack 3,5. Convient pour tout modèle d'AMIGA .... 350 F
Vidi (12) : digitaliseur vidéo PAL ou YC. Compatible AGA, Multi-tâches, convient pour tout modèle d'AMIGA.

PROMO Vidi (12) .... 590 F

Vidi (24) RT New (résolution de 360x576) & **Vidi (24) RT Pro** (résolution de 720x576) : digitaliseurs 24 bits Temps Réel à partir d'un signal PAL, SECAM, NTSC ou YC. Compatible tout AMIGA.

PROMO Vidi (24) RT New .... 1 290 F
PROMO Vidi (24) RT Pro .... 1 890 F

AMIGA 4000

SIMM 4 Mo 32 bits .... 1 100 F

Disques durs Enhanced IDE 3,5"

Western Digital 3,5" 270 Mo .... 1 190 F
Western Digital 3,5" 540 Mo .... 1 590 F
Western Digital 3,5" 730 Mo .... 1 790 F
Western Digital 3,5" 850 Mo .... 1 990 F
Western Digital 3,5" 1000 Mo .... 2 690 F

AmigaDOS 3.1

Le Kit AmigaDOS 3.1 comprend les ROM Kickstart 3.1 ainsi que les disquettes Workbench 3.1 avec les manuels ARexx, Workbench, AmigaDOS et une notice d'installation.

AmigaDOS 3.1 pour Amiga 500 et Amiga 2000 .... 690 F
AmigaDOS 3.1 pour Amiga 1200, 3000 et 4000 .... 790 F

Composants

ROM 2.04 .... 180 F
Clavier AMIGA 1200 .... 130 F
Gary 5719, CIA 8520 .... 160 F
Paula 8364 .... 280 F
Denise 8362 .... 230 F
Autres composants .... liste disponible sur demande

les meilleurs CD-ROM

Gold Fish (toute la collection de Fred Fish : toutes les disquettes de 1 à 1000 sur 2 CD) .... 240 F
Frozen Fish .... 190 F
Fresh Fish : toutes les nouveautés de Fred Fish sur CD .... 240 F
CD CAM, la fameuse collection DP du Club Amiga Montreal sur 2 CD .... 240 F
Almathera CDPD Vol. 1, 2, 3 et 4 .... 190 F
Photogenics .... 490 F
Lock'N'Load, des centaines de jeux DP et Shareware pour CD32 ou Amiga+CD .... 190 F
Almathera CD DEMO Vol. 1 et 2 .... 190 F
Multimedia Tool Kit .... 190 F
Amiga Desktop Video .... 190 F
Aminet 4 .... 90 F
Imagine CD, pour tout les fans d'Imagine et de 3D sur PC et sur AMIGA .... 390 F
Grafik CD 1 & 2, CD 100% graphisme .... 140 F
CD32 Gamer Vol. 1, 2, 3, 4 et 5 .... 190 F
Sexual Fantasies (interdit -18 ans) .... 290 F
Erotik Collection **(interdit -18 ans)** .... 240 F

AMIGA 1200

Lecteur interne 880 Ko A500 .... **390 F**
Lecteur externe 880 Ko tout AMIGA .... **340 F**
Câble péritel pour AMIGA .... 90 F
Nappe de disque dur IDE 2,5"->2,5" .... 70 F
Nappe de disque dur IDE 2,5" -> 3,5" .... 120 F
Livre 'Comprendre et bien exploiter son AMIGA' avec 2 disquettes, pour WB jusqu'au 3.0 et 3.1 .... 250 F
Disque dur IDE 3,5" 420 Mo .... 1 190 F
Disque dur IDE 3,5" 560 Mo .... 1 390 F

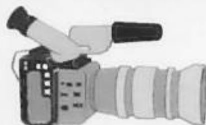
Prix TTC valables à partir du 10 mai 1995. Prix et caractéristiques modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Garantie : nous consulter. Tout retour non justifié ou incomplet donnera lieu à des frais de restockage et/ou de reconditionnement. Envoi par la poste en COLISSIMO. Frais de port et d'emballage : 60 F. Contre- remboursement : 100 F. Frais d'expédition des ordinateurs, des moniteurs et des colis de plus de 2 Kg : nous consulter. Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité ? Contactez-nous !

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI - 99, RUE D'AMBLAINVILLIERS - 91370 VERRIERES-LE-BUISSON - TEL : (1) 60 13 12 23

NOM ____________ PRENOM ____________
ADRESSE ____________
CODE POSTAL ____________ VILLE ____________
TELEPHONE DOMICILE ____________ DATE SIGNATURE
TELEPHONE BUREAU ____________

AN-0695

DESIGNATION	QTE	MONTANT
☐ Règlement à la commande par chèque	Frais de port	
☐ Règlement en contre-remboursement	TOTAL	



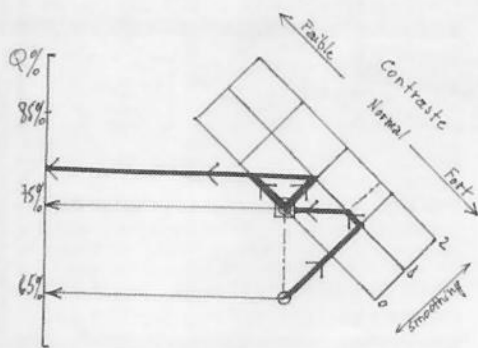
VLAB-MOTION et MOVIESHOP

Par Pierre Tibéri

Je démarre en vous donnant quelques informations:
- MovieShop, le logiciel de montage fourni avec la carte VLab Motion, présente 24 paramètres de réglage. Devant cette abondance de choix, j'ai essayé de simplifier autant que possible.

Les essais ont été menés sur un A4000 avec 18 Mo de RAM, et carte accélératrice WarpEngine à 40 Mhz. Le disque de stockage est un Qantum Barracuda de 1.6Go.

Dans cet article il ne sera question que de la seule capture vidéo. Il y a suffisament à faire à ce niveau là, et de plus c'est le premier point de passage obligé..



Ce shéma représente les paramétres influant sur la qualité de la capture.

GENERALITES:

Compression JPEG

La compression intervient après la numérisation. Elle parcellise l'image autant de fois qu'il le faut jusqu'à pouvoir remplacer tous les pixels d'une même parcelle par un pixel unique. Les divisions successives de l'image, et le choix du pixel de remplaçement, sont gérés par les algorithmes de calcul propres au JPEG. D'autre part, il n'est pas inutile de préçiser que le JPEG numérise image par image, tandis que le MPEG numérise une suite d'images comme une animation, d'où une compression à la fois spatiale et temporelle qui fait que ce format a parfois du mal à se tirer d'affaire lors des mouvements de caméra par exemple. Le MPEG.2 est réputé résoudre ce problème. Avec le JPEG tout va bien de ce côté là.

La machine

Un processeur cadencé à 40Mhz effectue ses opérations INTERNES à 40Mhz. Mais il n'est pas seul dans la structure de l'ordinateur, et même assisté d'un coprocesseur mathématique, il faut bien que les données transitent. Et là on est confronté à la vitesse de transfert de la BUS, qui est le point de connection entre le coeur de l'ordinateur et les périphériques (par exemple la carte que nous testons ici). On peut se trouver alors devant une sorte de goulot d'étranglement qui ralentit tout le processus. A ce propos, disons qu'il vaut mieux avoir des mémoires à 60ns plutôt qu'à 70 ns et surtout qu'à 80ns (il en existe encore parait-il). Mais il y a bien d'autre paramètres.....Il y a des problèmes de masques sur le disque de stockage, etc. Voir ça avec des spécialistes ! La VLAB motion est au format ZorroII, un bus moins rapide que le Zorro III de l'Amiga 4000 mais compatible avec ce dernier. Une future version de la VLab Motion s'adaptera sur le bus super-rapide du Draco, un clone Amiga en préparation chez MacroSystems.

L'image

L'image est l'élément amont. C'est d'elle que peuvent surgir bon nombre de problèmes. Pour une configuration donnée (carte d'acquisition+logiciel de pilotage+potentiel de la machine), ce sont les caractéristiques de l'image qui conditionneront la capacité de capture optimale. Une image est caractérisée, entre autre, par son contraste global et son contraste local. Le **contraste global** d'une image, appelé aussi "densité", est son apparence d'opacité: une image aux couleurs saturées et/ou sombres, par opposition à une image aux couleurs douces, genre "pastel". Le contraste global s'apprécie assez façilement. En vidéo il est la résultante des trois paramètres suivants : Video (brillance), Noir (saturation) et Chroma (niveau des couleurs).

Le **contraste local** est plus difficile à juger car il affecte la transition entre deux zones voisines. En photométrie on appele cela "l'accutance" ou netteté des contours, expression que l'on retrouve en vidéo. Une accutance élevée donnera une grande impression de netteté de l'image.

Cette transition entre deux zones est moins un conflit de couleurs qu'un conflit de densité. A cette frontière, il y a variation brutale des signaux électriques enregistrés sur la bande, et qui dit variation brutale dit aussi distorsion, réponse imparfaite aux temps de montée, phénomène de rebond, bref un inavouable mélange de mauvaises choses qui se traduit par un empâtement de la frange de séparation. Dans les caméras et les magnétoscopes, des circuits dédiés sont chargés de résoudre ou d'atténuer ces problèmes. Notons que la compression JPEG n'aime pas du tout le contraste local élevé.

Le logiciel MovieShop va nous permettre dans bien des cas de contourner les difficultés, encore que cette version (2.1) soit assez imparfaite. Nous allons essayer de travailler avec cet outil de manière aussi simple et rationnelle que possible.

CONFIGURATION

Dans:
WINDOWS->INPUT->SELECTION : choisir le format d'entrée. Il est fortement conseillé de travailler en Y/C si l'équipement vidéo le permet. Mettre VTR->ON.

Dans:
WINDOWS->SETTINGS->HARDWARE (WSH): Input Mode: PAL, Output Mode : auto, Free Running : ON, Hue: 0%, SubCarrier: -4.

Dans:
WINDOWS->SETTINGS->PROJECT SETTINGS (WSP) choisir la définition 736x576. Left Edge et Top Edge sont à régler après avoir mis sur arrêt le PLAY courant. Ils dépendent de l'overscan du moniteur de contrôle. Sur celui utilisé, on a respectivement 166 et 28. Pour les puristes, il y mieux à faire: capturer une image seule à la définition maximale de 768x592, l'exporter dans ADPro via la RAM, utiliser l'opérateur CropVisual et visualiser l'image. Elle déborde. L'importer dans MovieShop, diminuer les valeurs Edges. Recommencer l'opération jusqu'à ce que l'image occupe la taille de l'opérateur. Efficace.

Nous verrons plus tard le réglage JPEG Quality.

Dans:
WINDOWS->SETTINGS->BUFFER(WSB), mettre Buffer Size au maximum autorisé par votre RAM. Pour le reste: Record Burst Size 256KB, Play Burst Size 1KB, Pre Load Size 2.KB.

Dans
WINDOWS->SETTINGS->VIDEO (WSV), mettre les trois paramètres vidéo à 100%(défaut). En fonction de ce qui a été dit, vous vous doutez bien que nous reviendrons sur le **Contraste**...

Dans la partie droite:
Pré-filter sur ON (con seillé). Ensuite, il y a deux boutons, Weight et Bandpass. Ils augmentent le contraste local, c'est à dire la netteté des contours. Ils doivent être maniés avec précaution. Le règlage de W détermine l'importance de l'action de B. Lorsque W est sur OFF, B est sans effets. W est à quatre po-

sitions OFF, WEAK, MEDIUM, STRONG. Le réglage B est aussi à quatre positions numérotées de I à IV. L'augmentation du contraste local rend parfois impossible, ou difficile, la compression JPEG. Aussi, il est préférable de ne pas dépasser le règlage suivant: WEAK et II. Nous appellerons ce réglage WB. C'est vrai qu'il augmente la netteté des contours, mais c'est vrai aussi qu'il peut perturber la capture. Compression oblige... Personnellement, j'évite.
Le filtre suivant appelé Coring(?) semble être sans effets : le laisser sur OFF.

Le smoothing enemi N°1

Les trois boutons qui suivent sont d'une importance capitale. Dans l'ordre:
Auto Smoothing (AS), Horizontal Smoothing (HS) et Vertical Smoothing (VS).
AS->off->medium->strong. Mettre sur OFF
HS->0 à 6. Mettre à 0
VS->on ->off. Mettre sur OFF
Le smoothing est un moyen de faciliter la compression.Ce moyen consiste à adouçir l'image, jusqu'à ce qu'elle devienne, si on insiste trop, complètement floue... et totalement inexploitable! Imaginez un papier de verre qui la poncerait... Le smoothing est l'ennemi N°1...... et pourtant, en l'état actuel, des choses ont peut être amené à y faire appel...
Dans WSP nous avons laissé pour la bonne bouche le maitre incontestable de ce logiciel, le paramètre JPEG Quality. Nous l'appellerons Q% puiqu'il est exprimé en % de qualité. Après avoir déterminé la définition Vidéo de l'image, 736x576, c'est lui qui détermine effectivement l'aspect final de l'image. Selon que sa valeur est plus ou moins grande, on a une image qui est plus ou moins proche de l'original. Dans un même Projet on ne peut pas changer la valeur de Q%. En effet, dès que la capture commence, le curseur de réglage est "fantomisé", il devient inopérant. Il faut ouvrir un nouveau Projet, en gardant en mémoire que la Time Line n'accepte pas des scènes capturées avec des valeurs Q% différentes. D'où la nécessité de procéder méthodiquement.

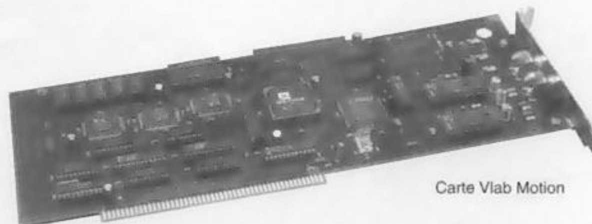
La capture

L'abaque que vous pouvez consulter (même si elle n'est pas quantifiée mathématiquement) permet d'appréhender le processus de capture. On voit qu'avec un contraste normal et sans smooothing on atteint la cible 75%. S; à partir de ce point on accepte un smoothing égal à un, on obtiendra plus de 75%. On aurait le même résultat en diminuant le contraste, sans smoothing. Si on ne peut capturer que dans les conditions (65,100,off,0,off), en mettant le smoothing à 1, et en diminuant le contraste de quelques %, on peut arriver à la valeur cible de 75% en qualité.
But: obtenir, après capture et enregistrement sur magnétoscope, des images d'une qualité aussi proche que possible de l'original.
Les paramètres retenus seront exprimés dans le format suivant : (JPEG Quality, Contraste, Autosmoothing, hor.smoothing, vert.smoothing) ce qui nous donne: (Q%, C, AS, HS, VS) et s'exprime par exemple: (75,100, off,0,on). Ce dernier paramétrage caractérise pratiquement la capture optimale. Bien sûr, il y des images qui passent à 80 ou 85%... si peu. En composite peut-être?
Méthode test: ouvrir les trois fenêtres SCENE CONTROL, SCENES et STATUS. Bien connaitre ses rushes et ne jamais oublier que chaque image est un cas particulier. Dans la fenètre Scenes Control, choisir l'option Select et taper, par exemple, 3 secondes. Ensuite opter pour les réglages suivants: (75, 100, off, 0, off). Considérer que c'est la valeur "cible".
La configuration présente, hard+soft, ne permet pas souvent de dépasser cette valeur de 75% sans être contraint de mettre du smoothing.
Capturer chaque plan et regarder à la fois le Time Code et la fenêtre Status. Si le TC défile sans à-coups, c'est bien. Regarder Buffer Usage. Il peut aller jusqu'à 100%... S'il dépasse vous aurez un message: RECORD BUFFER OVERFLOW. Augmenter sa taille si la RAM le permet. Si vraiment tout se passe bien, capturer tous les plans avec ce paramétrage cible.
Vous ne devez pas avoir d'autosmoothing. Si oui, c'est que vous êtes limite. Le RECORD BUFFER partira vers 100% et l'AS suivra. Message possible CORRUPT DATA. Noter les plans (scènes) qui ne ne passent pas ou passent mal.
Si vraiment les Dieux ne sont pas avec vous (...il y des jours...) diminuer Q% par pas de 2%, sans jamais aller en dessous de 65 %. Les conditions deviennent par exemple (65%,100,off,0,off). Si les problèmes subsistent, diminuer le Contraste par pas de 5% pour être à (65,85,off,0,off). Si vraiment il n'y a rien à faire, mettre l'AS sur M. Pourquoi mettre d'abord l'AS? Parce que, contrairement à L'HS et au VS qui sont appliqués à l'image systématiquement, l'AS n'est appliqué "qu'à la demande" sur les images qui en ont besoin. C'est la moins mauvaise solution. D'une façon générale, on peut se poser le problème en ces termes: vaut-il mieux 70% sans Smoothing ou 75% avec du smoothing? La réponse est: 70% sans smoothing!
Voilà, me semble t-il, ce qu'on peut dire sur la capture. Vous l'avez contaté, ce n'est pas toujours simple, mais en procédant pas à pas, sans changer plusieurs paramètres à la fois, on arrive assez vite à de bons résultats.

La carte VlabMotion me parait être un bon produit qui exige cependant une configuration assez avancée. Ne lui demandez pas de faire des choses pour lesquelles elle n'est pas faite. Elle n'a pas les performances Broadcast même si elle est en "full YUV 4:2:2 quality". Elle peut satisfaire les utilisateurs SVHS et HI8, par extension une forme de vidéo institutionnelle. En ce qui concerne le montage avec la Time Line, nous y reviendrons ultérieurement. C'est là le point faible de MovieShop.



"...70% sans smoothing"


Carte Vlab Motion

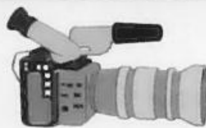




Image d'une animation créée par Pierre Rolleravec LightWave et Vlab Motio. "La dame tape sur sa tasse avec une cuillère et le café arrive tout chaud..."

VLAB Motion - MovieShop

Le point de vue de Pierre Roller

Avec la carte VLAB Motion et son logiciel associé MovieShop, on assiste enfin aux débuts de la vidéo numérique amateur de qualité. Cela ressemble beaucoup aux débuts de la HiFi. Encore un peu juste en qualité pour prétendre à un usage professionnel, encore un peu maladroite dans son interface, mais déjà utilisable et riche en fonctions. Elle réjouira les amateurs de vidéo aussi bien que ceux qui s'adonnent à l'image de synthèse et qui vivaient jusqu'à présent dans la frustration de ne pouvoir jouer facilement leurs animations en plein écran et 16 millions de couleurs, sans d'autre limite de durée que celle du temps de calcul des images, et avec la possibilité d'y ajouter du son.

Digitalisation

La partie digitalisation ne présente qu'une seule difficulté majeure: celle d'accepter un pourcentage de qualité JPEG de l'ordre de 65 ou 70%. Les essais montrent qu'on ne peut guère pratiquer des valeurs supérieures, sauf dans le cas d'importation de certaines animations infographiques qui passent avec 80% de qualité. C'est dur pour le moral, mais regardons, avec ADPro, le résultat d'une telle compression. On voit une différence, c'est sûr. Mais quand on sait que ces images vont défiler à la fréquence de 25 par seconde, la joie revient dans nos coeurs et nos esprits se calment. Cette limitation provient soit de la carte elle-même, soit du bus de l'Amiga. Un bon ensemble contrôleur SCSI2 - disque dur est cependant obligatoire. Un débit de 4 Mo par seconde étant suffisant, les disques durs AV (Audio-Vidéo) ne sont pas nécessaires (en tout cas avec un A4000). Quoiqu'il en soit, l'ensemble des essais effectués avec 70% de qualité laisse une bonne impression. Il est difficile de se prononcer plus radicalement. Non seulement la qualité de la source vidéo importe beaucoup mais aussi, la composition des images. C'est la nature même du JPEG qui fait que certains plans vidéo paraîtront impeccables et d'autres, avec une sorte de granulation. Seul, le recul du temps nous permettra de juger.

A propos du JPEG, il faut savoir les choses suivantes: les valeurs du pourcentage de qualité se situent normalement entre 50% et 95%. Au-dessus de 95% la taille du fichier augmente énormément pour pratiquement aucun gain en qualité. En-dessous de 50%, la qualité devient mauvaise. Une bonne valeur est 75%, la taille du fichier est alors environ 15 à 20 fois plus petite que le fichier IFF. ADPro 2.5 utilise une table de quantification qui n'est pas standard, son échelle allant de 1 à 1000. Les équivalents des valeurs 65, 70 et 75% sont 23, 26 et 32 (32 étant la valeur par défaut d'ADPro).

Le montage

Il s'effectue en deux opérations. D'abord grâce à un découpage des plans que l'on peut couper, copier, coller, assembler, retourner, renommer, etc... Et ensuite en positionnant ces plans sur la "Ligne de Temps" (Time Line). On dispose de deux modèles de ligne de temps. Le premier, simplifié, comprend trois lignes horizontales qui reçoivent en haut et en bas les plans vidéo et au milieu, les opérateurs d'effet. Très simple, on positionne les séquences bout à bout sur la même ligne pour obtenir un montage "cut" ou l'un au-dessus de l'autre et un opérateur à l'endroit où les deux plans vidéo se chevauchent pour obtenir un effet de transition. Cela ne fonctionne qu'avec certains opérateurs: fondu, fondu au noir, "wipe" et autres. La mise en oeuvre est rapide.

Pour créer un montage plus complexe comme par exemple l'incrustation d'un plan réduit au quart de l'écran, entouré d'un bord, et qui arrive avec un mouvement de droite à gauche, il faut utiliser le deuxième modèle de ligne de temps. Celui-ci dispose d'un nombre illimité de lignes. On peut donc y superposer un nombre infini de séquences vidéo, de son et d'effet. La difficulté réside en la manière de positionner dans le bon ordre plans vidéo et effets.

L'exemple ci-dessus s'écrit:
ligne 1: scène B (celle qu'on veut réduire)
ligne 2: quickscale
(l'opérateur de changement d'échelle)
ligne 3: border (pour ajouter un bord)
ligne 4: scène A (le fond de l'écran)
ligne 5: compose (qui réalise l'incrustation et le déplacement)

Le montage cut peut être jouer instantanément. Par contre, chaque effet doit être calculé et prend environ 20s par image pour l'exemple ci-dessus. La qualité est irréprochable.

MovieShop possède un jeu de commandes Arexx très complet qui le met à l'abri des reproches qu'on peut lui faire à propos de son ergonomie. Néanmoins certaines fonctions manquent cruellement comme, par exemple, les points d'entrée et sortie dans le contrôle des scènes (ils existent uniquement dans le contrôle de la ligne de temps). Mais les développeurs de MovieShop souligne le fait que le logiciel est en pleine évolution et qu'ils ne tarderont pas à nous satisfaire. MovieShop est plein d'avenir.

Pierre Roller

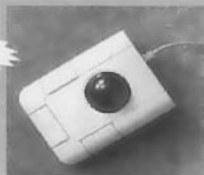
PERIPHERIQUES



Souris Opt. AMIGA "haute précision" **295F** TTC



Souris AMIGA Ergonomique **149F** TTC



Trackball AMIGA Design **349F** TTC

Modem

Modem externe **2400** bauds / Fax	: **590F** TTC
Modem externe **14400** bauds / Fax Minitel	: **1150F** TTC
Modem externe **28800** bauds / Fax /minitel	: **2490F** TTC

(Modem réservé à l' exportation- Non agréé France TELECOM)

Scanners

Scanner **monochrome** AMIGA 256 niv. Gris avec interface et logiciel : **1290F** TTC

Scanner **couleur** AMIGA avec Interface et logiciel : **2890F** TTC



IMPORTATEUR DES LOGICIELS ADPRO



Logiciel **ADPRO** V 2.5 (V.O)	: **1590F** TTC
Pack conversion Pro	: **590F** TTC
ProControl ou TruePrint24	: **590F** TTC
Cygnus Ed Professionnal	: **759F** TTC
Driver EPSON GTou HP Scanjet	: **1290F** TTC
Driver ABEKAS ADPRO	: **1290F** TTC
Morph Plus AMIGA	: **999F** TTC

HARD

Carte ACCELERATRICE (pour AMIGA 1200)

Carte accélératrice **DKB 68030** 28Mhz ext. 8 Mo	: **1590F** TTC
Carte accélératrice **DKB 68030** 28Mhz + 4 Mo	: **2590F** TTC
Carte accélératrice **DKB 68030** 28Mhz + 8 Mo	: **3790F** TTC
Version en 40 Mhz : Supplément de :	+ **300F** TTC

Carte SCSI

OKTAGON SCSI II
AMIGA 2000 / 3000 / 4000
(extensible à 8 Mo)
1190F TTC

Moongoose

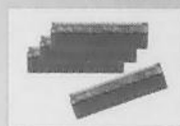
Carte accélératrice DKB 68030
50 Mhz pour AMIGA 1200

2990F TTC



Extention MEMOIRE

Extension mémoire **1 Mo** pour AMIGA 600 (sans horloge) :	**449F** TTC
Extension mémoire **512 Ko** pour AMIGA 500 (sans horloge) :	**349F** TTC
Extension mémoire **4 Mo** pour AMIGA 1200 (sans horloge) :	**1790F** TTC
Barrette mémoire **4 Mo** pour AMIGA A4000	: **1090F** TTC



Emulateur AMIGA

Carte **EMPLANT** pour AMIGA	: **3690F** TTC
Module PC (Emulateur DX pour carte emplant)	: **1190F** TTC

Disque dur AMIGA 1200 Format 3" 1/2

Disque dur de **420 Mo** + nappe adaptation AMIGA 1200	: **1290F** TTC
Disque dur de **540 Mo** + nappe adaptation AMIGA 1200	: **1690F** TTC

PROMO

Disque dur AMIGA Format 3" 1/2 SCSI II

Disque dur SCSI II **540 Mo**	: **1690F** TTC
Disque dur SCSI II **1 GIGA**	: **3590F** TTC

MULTIMEDIA

VIDI Digitaliseur SON et IMAGE CD ROM

PROMO

VIDI 24 RT
1990F TTC



VIDI 12 RT
1490F TTC



VIDI 12 AGA
690F TTC



TAKE II
350F TTC



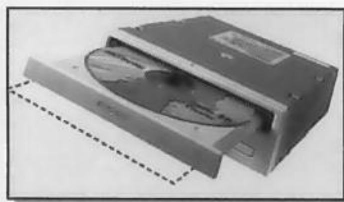
Logiciel Animation pour **VIDI 12** (V.O)

CLARITY 16 pour AMIGA (V.O)
Echantillonneur son stéréo 16 Bits
1390F TTC



Enceinte 2*15 Watts stéréo blindé
290F TTC
Enceinte 2*40 Watts stéréo blindé
475F TTC





Carte contrôleur **TANDEM** (Gére CD ROM) pour AMIGA 2000 / 3000 / 4000	: **649F** TTC
NOUVEAU PRIX: Pack **CD ROM IDE** double vitesse: multi-cession + **TANDEM** pour AMIGA 2000 / 3000 / 4000	: **1490F** TTC
Lecteur **CD ROM SCSI SONY 55**	: **1490F** TTC
Version Externe avec cable et coffret	: **2290F** TTC

Interface **MIDI** pour AMIGA : **290F** TTC



MEGAMIX MASTER (Digitaliseur SON) : **290F** TTC





DISTRIBUTEURS nous contacter au 61 41 26 09

TVA 18.6 %
PORT 55F TTC si C.R. +75F TTC

INFONIX France

L'iNFORMATIQUE A VOTRE SERVICE

14 Rue Réclusane 31300 TOULOUSE
Tél: 61 59 17 76 Fax : 61 40 76 43





DESSIN ANIME

Les Aventures d'un dragon en Chine

Un Amiga permet de réaliser d'authentiques dessins animés avec des moyens limités et en utilisant des techniques assez simples. La méthode exposée dans cet article et dans quelques autres à paraître dans les prochains mois n'exige qu'un minimum de matériel et ne fait appel à aucun système complexe de programmation. Le résultat, c'est un dessin animé plaisant, comportant, en plus des personnages, un titre, des textes intercalés, un doublage à la fois musical et oral (commentaire).

Nous nous servirons d'un exemple effectivement réalisé pour expliquer la méthode, le but n'étant évidemment pas d'inciter les lecteurs à le reproduire, mais à se servir des procédés que nous avons mis en oeuvre, ou à glaner quelques idées à ajouter à celles qu'ils utilisaient déjà. Nous nous plaçons, en principe, dans le cas d'un utilisateur débutant ou prèsque.

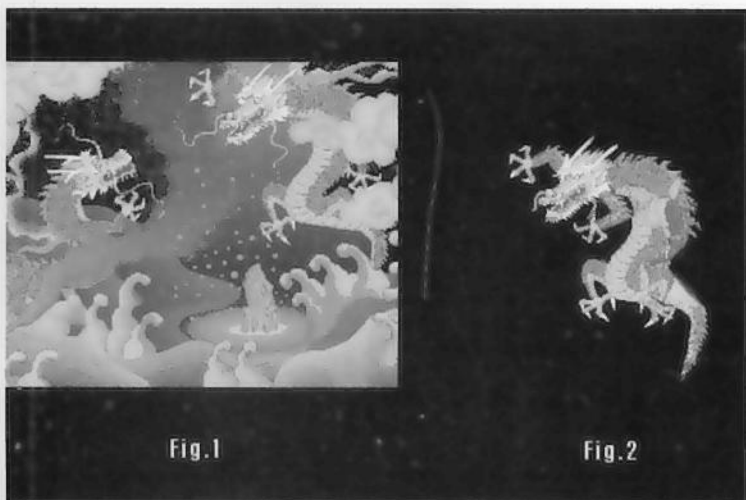


Fig.1 Fig.2

Le matériel

Pour réaliser ce film, le matériel utilisé a été le suivant: AMIGA 4030, logiciels D Paint IV et Scala MM 200, genlock G-lock de GVP, magnétoscope de montage Sony 1000 en HI8 (tout autre modèle peut naturellement faire l'affaire, en SVHS, VHS ou vidéo 8 ou HI8), et, naturellement, un téléviseur-moniteur. Pour un doublage à la fois musical et oral, il vaut mieux disposer d'une mixette. Une astuce, si on n'en possède pas, mais si on peut disposer de deux magnétoscopes, consiste à faire d'abord le doublage musique, après montage, sur l'un, puis, sur une copie, le second doublage, commentaire, sur le second. On ne constate pas de sérieuse détérioration de l'image, si on procède en SVHS ou en HI8. (Nous reviendrons naturellement plus loin sur la question du doublage.)

Le titre du dessin animé est: *Les Aventures d'un dragon en Chine.* Nous l'avons réalisé sur Scala, en l'incrustant sur un fond de couleur fourni par le même logiciel. Chacun sait sans doute réaliser ce genre de présentation; en outre, les préférences, face au le grand choix de fonds, de polices de caractères et d'effets offerts par le logiciel étant tout à fait personnelles, nous n'insisterons pas sur cette partie du travail.

Quelques points de détail

Pour obtenir le personnage principal du dessin, nous nous sommes servi de la figure *Dragon Productivity* disponible sur D Paint IV, dans le fichier *Picture* 3 sous ce nom. En cliquant sur le titre de cette image, nous voyons apparaître un tableau complexe, très coloré, et présentant deux dragons en position d'affrontement (voir fig. 1). Nous avons choisi celui de droite. Commençons par l'extraire du cadre pour en faire une brosse personnalisée. Nous prenons donc l'outil *brosse* sur l'échelle des outils et nous encadrons le dragon. Faisons disparaître le tableau *Dragon Productivity* en cliquant sur l'outil d'efface ment de l'échelle. A présent, nous pouvons poser notre dragon au milieu de l'écran, afin de pouvoir le remanier. Il peut d'ailleurs être utile de le déposer une seconde fois dans un des angles de l'écran, pour servir de référence, car en modifiant celui dont nous voulons nous servir, nous pourrions en abîmer certaines parties, et avoir besoin de revoir l'original, afin d'effectuer plus facilement d'éventuelles corrections.

Au milieu de l'écran nous avons donc un dragon enchassé dans un rectangle coloré, et auquel il manque certaines parties intéressantes. Nous commencerons par effacer soigneusement tout le contour de l'image entourant le dragon lui-même. Nous nous servons naturellement pour cela du fond noir de la touche droite de notre souris. Pour le contour immédiat du dragon, nous utiliserons la brosse d'un pixel, afin de ne pas entamer le dragon lui-même. Le mieux est de se servir de la loupe, pour y voir vraiment clair. Dès que le pourtour de la bête fantastique est tant soit peu dégagé, nous pouvons utiliser une brosse plus grande, pour accélérer l'opération.

Une fois le dragon d'origine entièrement débarrassé de son entourage, il nous faut compléter son aspect. Il a bien un bras droit, mais le gauche lui manque. Pour lui adjoindre ce membre, nous pouvons la redessiner entièrement, en-dessous de la tête, sur le modèle de la patte droite. (La palette affichée nous propose toutes les couleurs nécessaires pour cette opération.) Mais nous pouvons aussi détacher la patte droite, sous forme de brosse, l'inverser (*brosse, renverser verticalement*) et la mettre en place, après l'avoir débarrassée des parties superflues venues avec la brosse. Rien ne nous empêche d'ailleurs de modifier quelque peu sa forme, si cela paraît utile, en la redessinant partiellement.

Le même procédé nous permettra de doter le dragon également de la patte gauche qui lui manque dans le bas. Il est facile, par exemple, de prélever sous forme de brosse la patte droite, de la modifier par effacement et par dessin, dans le sens désiré, et de la greffer ensuite à l'emplacement voulu sous le corps du dragon.

La queue est incomplète sur notre modèle, mais il nous sera assez facile de la compléter dans les mêmes couleurs que la partie présente.

Reste à remplacer sur le corps et sur le dos du dragon les parties altérées par des sortes de nuages de couleur orange. Il n'est pas bien difficile de redessiner ces parties sur le modèle de celles qui existent.

Nous possédons maintenant un dragon pourvu de tous ses attributs, débarrassé de toutes les parties adventices qui seraient gênantes, si nous voulons nous servir de lui comme brosse pour faire un personnage de dessin animé (voir fig.2) .

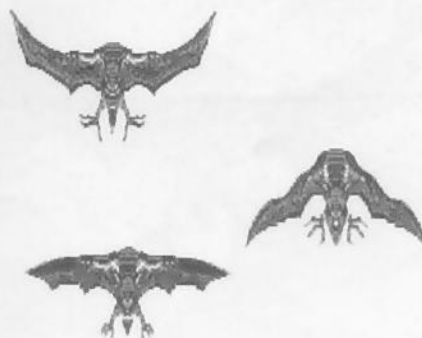
Nous pouvons modifier sa taille par la fonction de transformation des brosses: *réduire de moitié, doubler, inverser...* Par la fonction *renverser horizontalement*, nous obtenons un dragon symétrique du premier et tourné vers la droite ; nous pourrons utiliser les deux, soit pour des mouvements en sens contraire, soit pour les opposer l'un à l'autre, face à face. Nous pouvons aussi les redessiner partiellement, l'un ou l'autre, ne serait-ce que pour leur enlever leur air de jumeaux trop ressemblants.

Si nous décidons d'utiliser les deux dragons ainsi obtenus, nous pourrons appeler le premier Chang li et le second Chang la.

Dans le logiciel D Paint IV, nous trouvons aussi un dragon volant *(Brosse anim. Dragon.anbr.)* et un oiseau *(Brosse anim. Bird. anbr.)* déjà animés, que nous pouvons utiliser directement dans des compositions, avec Chang li et Chang la.







Animation de Chang li

Fabrication d'une brosse-anim

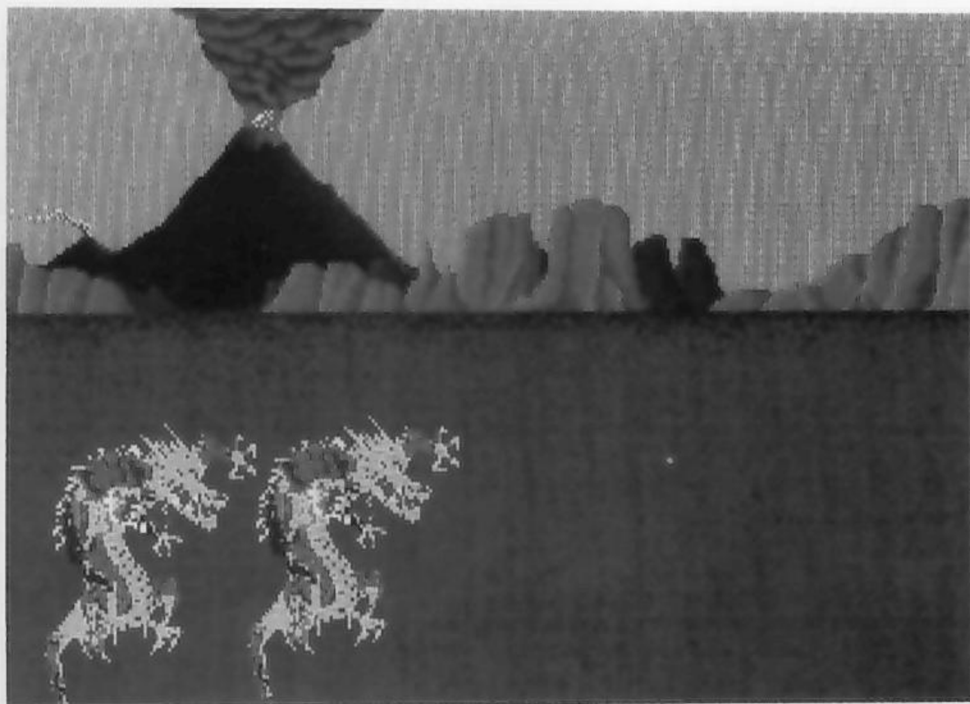
Chang li va vivre toutes sortes d'aventures, il va se déplacer, voyager, rencontrer des dangers, découvrir des paysages divers. Mais auparavant, il faut qu'il bouge ses quatre pattes, sa queue, nous pouvons aussi lui faire hocher la tête. Dans un deuxième temps, nous pourrons également lui faire lancer des éclairs par les yeux, quand il est en colère, ou, au cours d'un combat, lui faire cracher du feu, ce qui est bien selon la nature d'un dragon fidèle à son personnage.

Comment animer une de ses pattes?

Nous disposons pour cela de deux procédés différents, entre lesquels nous pouvons choisir, selon le cas ou selon notre bon plaisir. De toute façon, nous commençons par prendre la brosse *Dragon (Chang li)*, que nous plaçons au milieu de l'écran. Nous la débarrassons, par effacement, de toutes les parties que nous voulons animer, c'est-à-dire, les quatre pattes et la queue.

A présent, nous commençons la réalisation de notre animation. Il est important de "sauver" notre dragon mutilé, afin de pouvoir le retrouver, dans tous les cas, à volonté. Car nous allons déjà









le quitter momentanément, pour aller à la recherche de la brosse personnalisée *patte droite*. Nous rappelons l'image originale de notre dragon et nous prélevons cette patte sous forme de brosse, puis, nous revenons au dragon mutilé. C'est maintenant que le travail d'animation commence. Nous installons une *animation*; à la question *images nombre*? nous pouvons répondre 12. Nous cliquons et revenons ainsi à notre dragon mutilé. La patte détachée est restée en réserve sous forme de brosse. Nous la remettons en place sur l'image affichée, qui est l'image n°1 de notre animation. Puis, nous cliquons sur la ligne *contrôle* de la fenêtre *animation,* puis sur *aller à + 1 image*. Nous avons donc sur l'écran l'image n°2. Nous replaçons à nouveau notre patte, mais décalée légèrement sur la gauche, pour la faire avancer, puis, nous allons à l'image n° 3, et nous procédons de même. Au besoin, nous pouvons chaque fois, par effacement et dessin, modifier légèrement la patte pour lui donner une allure plus naturelle. Si nous travaillons sur 12 images, nous devons faire avancer la patte vers la gauche sur 3 images seulement, puis la faire reculer vers la droite sur 6 images, en repassant par la position de départ à l'image n° 6, puis, nous revenons vers la position médiane (de 9 à 12), en sens inverse. Nous avons maintenant un cycle de 12 images, un va-et-vient, autour de l'image centrale. L'ampleur de ces mouvements et éventuellement aussi le dessin de chaque image devront être modulés par des essais suc cessifs, pour aboutir à l'effet le plus naturel possible.

Après avoir effectué toutes ces opérations pour une patte, il faudra les refaire pour les trois autres pattes, puis pour la queue, qui fouettera en même temps que bougeront les quatre pattes. Tenons-nous en là pour le moment. Naturellement, ces opérations ne réussiront pas du premier coup, de sorte à donner à chaque élément un mouvement d'allure naturelle. Il faudra, par la suite, procéder à des corrections, pour obtenir un résultat intéressant.

Deuxième méthode: dans certains cas, pour passer d'une image à la suivante, au lieu de nous servir de la patte déjà utilisée, telle quelle, nous pouvons avoir recours au déplacement angulaire, commandé en cliquant dans *brosse* sur *rotation angle quelconque*. Mais le pivotement de la brosse la déforme, et il faudra le plus souvent la redessiner partiellement à chaque opération.

Pour effectuer les corrections, qui sont naturellement possibles, sur ordinateur, *ad libitum*, aussi longtemps que nous le voudrons, nous pouvons, au lieu de les effectuer sur l'animation, les faire à l'étape suivante, c'est à dire sur la *brosse anim* qui nous servira ultérieurement. Pour le moment, nous allons donner un nom à notre animation (par exemple *Chang li 1*) et la sauver.

Pour créer une brosse anim, nous cliquons sur *brosse anim- saisir*. Nous voyons s'inscrire sur l'écran deux droites en coordonnées cartésiennes, avec lesquelles nous allons, le plus facilement du monde, entourer notre dragon (après être revenu à l'image n° 1 par *animation-contrôle-aller à n° 1*). Nous saisissons l'image, en débordant suffisamment, s'il le faut, pour que les parties plus larges sur les images suivantes que sur la n° 1 soient saisies aussi. Les douze images défilent, et il ne nous reste plus qu'à sauver notre brosse- anim (*brosse-anim, sauver*) Voici notre brosse anim mise en réserve, et prête à servir indéfiniment.

Jean Walch

TURTLE BAY DIRECT

L'étang Simon . 03320 Le Veurdre Tél : (16) 70.66.44.25 Fax: (16) 70.66.42.20

Pour Connecter votre CD32 a un moniteur 1083,1084,1085s voila la solution:
CD32- LINK **90 frs**

LECTEURS DE DISQUETTES

Externe tout Amiga 880 ko	350Frs
Interne Amiga 500 880 ko	310Frs
Interne Amiga 2000 880 ko	350Frs
Interne A600/1200880 ko	310 Frs

ACCESSOIRES

Joystick Quickshoot	40 Frs
JOYSTICK INFRAROUGE	**99 F**
JOYSTICK PEDAL AU PIED	**199 F**
switch midi interface	**99 frs**
Horloge Amiga 1200	**190 Frs**
Alimentation Amiga	**300 Frs**
10 Disquette 3.5 HD	**25 Frs**
Enceinte HP 7 watts amplifie	**99 Frs**
Enceinte HP 2*5 W ampli	**150 Frs**
idem 2*10	**180 Frs**
idem 2*80 W	**299 Frs**

DISQUES DURS

IDE SUPERDRIVE HD EXTERNE
299 Frs
(HD externe + cables IDE2.5/3.5)
facile a monter /manuel d'installation

IDE SUPERDRIVE PCMCIA EXTERNECOMPLET+NOTICE +DISQUETTE 399 Frs

INTERNE AMIGA 1200

80 Mo	790 Frs
240Mo	1080Frs
345 Mo	1150Frs
420 Mo	1230Frs
540 Mo	1290Frs
850 Mo	1650Frs
+Cables+notices+disquette	60 Frs

40 Mo de DP Livrees avec les HD

EXTERNE A 600 / A 1200

Prix du HD nu + prix du boitier=Prix du Hd EXterne

40Mo de DP ou un logiciel True paint Cadeau

DISQUES DUR SCSI

40 Mo	690 Frs
105 Mo	990 Frs
210 Mo 1590 Frs	545Mo 1990 Frs

Frais de ports :
Contactez nous pour le port

INCROYABLE !

PROMO — GARANTIE 6 MOIS**

AMIGA CD 32
1190 FRS
AVEC 3 JEUX
Oscar, Chaos Engine , Diggers
aucune garantie sur la manette

AMIGA CD 32 S-PORT

L'interface S-Port permet de relier une console CD32 à un Amiga via le port RS232 (série), livrée avec un CD domaine publique comprenant les logiciels de Transfert .

AMIGA S-PORT :	**390 Frs**
S-PORT + CD 32 + 3 JEUX	**1490 FRS**
CD 32 + Communicator III	**1650 FRS**

EXTENSIONS MEMOIRES

A500 - 512 Ko sans horloge	200 Frs
A500 - 512 Ko avec horloge	250 Frs
A500/A500+ 1 Mo int ext a 2 Mo +clk	**590 Frs**
A500 Plus - 1 Mo	280Frs
A600 - 1 Mo sans horloge	380 Frs
A600 - 1 Mo avec horloge	460 Frs

CD32 +SX1=2790

LOGICIELS

LOGICIELS
Power pack 5 jeux
sport pack
My first Amiga (4 logiciels)
Superword - Rtype2 - Championship golf - Shangai
Maxiplan plus (tableur)

50 frs la piece

Amigavision Professional
True Paint 2.0 /Secury Key 2.0
Screen Maker/Softfaces /Mr Backup Profesional/Mac to dos/ The Works online 2.0
Les logiciels ne sont ni repris ni echanges
Dautres logiciels et jeu sont dispo en quantite unitaire , nous contacter.......

99 F la piece

20000 disquettes de jeux de la faillite Loriciel 25 f/unit

Stocks De Machines Neuves

A1200 +Pack Jeux	**2790 F**
A600 + Pack Jeux	**1090 F**

Moniteur Microvitech
1435 2890 F

BARETTES SIMMS

256 Ko en 8 bits	70 Frs
1 Mo en 8 bits	285 Frs
2 Mo en 32 bits	**480 Frs**
4 Mo en 32 bits	**900Frs**
8 Mo en 32 bits	**1990 Frs**

DEPARTEMENT OCCASIONS

Carte Amiga 500 Plus nu	**350 F**
carte Amiga A2000	**600F**
Clavier A500/A1200	**130 F**
Amiga CDTV Promo	**650F**
Il peut servir de CDrom pour tout Amiga	
Moniteur couleur 1083 S	**990**
Moniteur Couleur 1085 S	**990**
Moniteur Couleur 1084 S	**1290**
Clavier CDTV Noir	**250 F**
Clavier CD32 Noir	**250**
Clavier A4000 Azerty	**350 F**
INTER MIDI professionnel+soft	**80 f**
Pack dynamite complet	**150 F**
A570 ou A690 a reviser	400 frs
SCANNER 64 TON DE GRIS	**550 F**
A590 COMPLET OPERAT	**690 F**
MONITEUR AMIGA DIVERSES POUR PIECES DETACHES	**300F**
Cable DB9 / DB9 Male	**50 F**
Télécommande CDTV	**200 F**

Cable Peritel Amiga	**30 F**
Cable Peritel CD32	**95 F**
Roms 1.3,2.04,2.05	**145 F**

SUPER PROMOTION
Clavier A500 dans l etat 99 F
ALIM OCCASION AMIGA 180 F
Lecteur occassion dans letat 100 F
Souris Amiga 50 F
aucun materiel ne sera repris ni echanger dans le cadre de la promotion

BRADERIE GEANTE DANS NOS LOCAUX LE 10 ET 11 JUIN 1995 VENEZ NOMBREUX

MONITEUR COULEUR OCCASION POUR TOUT AMIGA AU PRIX DE 790 FRS TTC

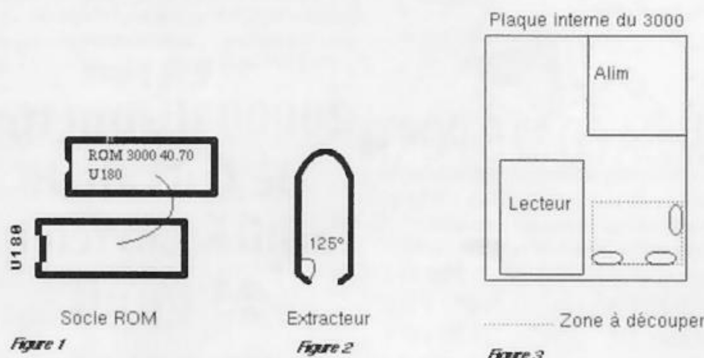
Tout nos prix sont TTC . Payement En CB CHEQUE CRBT POSTE ET SERNAM **Offres Valables dans la limite des stocks disponibles .**

Accélérer un 3000 à moindre frais

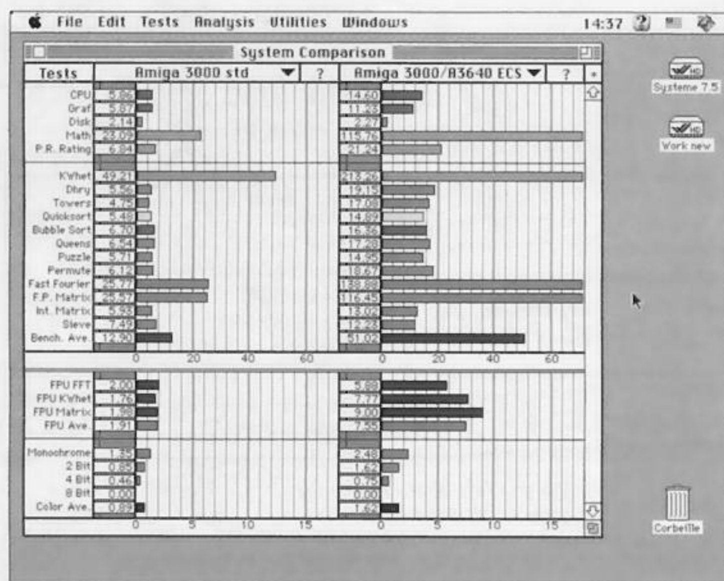
... et roulez jeunesse!

L'Amiga 3000 possède comme le 4000 un slot CPU. Plusieurs cartes peuvent se connecter dessus: la carte GVP4040 (68040 à 40Mhz, 32Mo maximum sur la carte), la carte WARPEngine (68040 28 à 40 Mhz, 128Mo sur la carte), la carte A3640 de Commodore (carte 68040 du 4000 à 25Mhz).

Nous allons étudier plus particulièrement l'installation de la carte Commodore car elle bénéficie d'un rapport prix/performance imbattable.



Socle ROM — *Figure 1*
Extracteur — *Figure 2*
Figure 3



Emplant vitesse

Mise à niveau hardware

Les ROMs

Les ROMs doivent être impérativement d'une version supérieure ou égale à 2.04. Les ROMs softboot du 3000 bloquent l'ordinateur et l'écran reste noir. Il est préférable d'utiliser les ROM 3.1 pour 3000 (480F les ROMS seules +30F de port chez APPLIMATIC ou 820 frs complet chez votre revendeur français préféré). L'installation des nouvelles ROMs ne pose pas de problème. Il faut démonter le 3000 pour mettre à nu la carte mère. Débranchez bien tous les câbles reliés à l'ordinateur, et puis, touchez une des parties métalliques du boîtier pour éviter de griller un composant par la suite. Une fois les ROMs accessibles, glissez une lame de couteau entre le socle et la ROM et faites levier doucement pour la retirer.

Une fois les deux ROMS enlevées, vous pouvez placer les nouvelles. Pour les ROMs 3.1, il est indiqué U180 et U181 sur les étiquettes des ROMs. Ce label vous permet d'identifier le support devant recevoir la ROM qui lui est destinée. En effet, ce label est marqué sur la carte mère juste devant les encoches des supports (figure 1). Si les pattes des ROMs sont trop écartées, placez la ROM perpendiculairement sur une table pour que toutes les pattes soient en appui et resserrez les en poussant dessus.

BUSTER

Le composant BUSTER est le contrôleur de bus (ZORRO II/III et CPU). Si vous décidez de mettre des ROMs 2.04 vous devez obligatoirement changer ce composant et utiliser la dernière version V11 (260frs + 30frs de port chez APPLIMATIC). En cas contraire votre Amiga aura un gourou au bout de quelques temps. Ce comportement provient d'une bogue de gestion de mémoire de RAMSEY et d'une bogue de BUSTER. Le retrait de l'ancien composant de son socle nécessite un extracteur de chip (80F). Cet extracteur peut être remplacé avantageusement par un trombonne... Tordez les deux extrémités d'un gros trombonne (pour la solidité), préalablement déplié, avec une pince pour réaliser deux angles à 125° environ. La partie tordue ne doit pas dépasser 3mm. (figure1). Vous avez ainsi un extracteur de chip en parfait état de fonctionnement. Placez les deux extrémités inclinées dans les encoches de chaques côté du composant, resserrez légèrement pour qu'elles glissent sous le composant, puis, tirez doucement vers le haut. ATTENTION, ne faite pas levier sur le bord socle du composant, il se casse très facilement. Placez le nouveau BUSTER V11 dans la même position.

RAMSEY

Le contrôleur mémoire RAMSEY version 4 (celle vendue avec les 3000) est bogué au niveau de la gestion des pages mémoire. Cependant BUSTER V11 inhibe cette bogue. Néanmoins, si vous désirez le changer, vous pouvez vous procurer RAMSEY V7 pour 66$ (49;95$ + 22% frais de douane + frai de port 5$) chez Software Hut au USA. Ce composant n'est plus disponible neuf ni en France, ni en Suisse.

Les JUMPERs de la carte mère

L'horloge qui va cadencer la carte mère est celle de la carte A3640. Il faut changer certains jumpers de la carte mère pour lui indiquer cette horloge. Trois jumpers sont à vérifier. J100 doit être placé en position 3-4 (horloge externe), J102 en position 1-2 (horloge externe) et J104 en 1-2 (il y est déjà sur un 3000 25Mhz).

Installation de la carte A3640

Seule l'A3640 version 3.1 ou 3.2 est fiable. Le comportement des cartes 3.0 n'est pas garanti à coup sur dans le 3000. Elle coûte 399.95$ chez Software Hut au USA. Pour commander, un fax de votre carte bancaire VISA ou MasterCard internationale (recto et verso) avec votre commande suffit (si vous n'avez pas de fax allez à la poste). Avec un dollar à 5.1frs cela m'a coûté 2624frs tout compris (carte+port+douane). Vous êtes livré deux jours plus tard par UPS. Les frais de douanes sont à régler à la réception. N'oubliez pas d'indiquer, sur votre commande une adresse et un numéro de téléphone où UPS pourra vous joindre dans la journée au moment de la livraison. Les cartes A3640 vendues par Software Hut sont neuves et garanties 90 jours. Elles ont toutes un processeur 68040 RC avec un gros radiateur collé dessus. Si vous vous la procurez dans un autre magasin, faites vous bien confirmer la présence d'un 68040 RC car certaines cartes A3640 ont des versions EC (sans MMU). Pour connecter la carte il suffit de la placer sur le slot CPU, c'est tout.

Néanmoins, les deux principaux points noirs du 3000 entrent en jeu: Une mauvaise ventilation et le manque de place à l'intérieur. Le premier point peut vous obliger à ajouter un ventilateur supplémentaire sur le CPU à la place du radiateur; le

deuxième à découper une partie de la tôle placée au-dessus du slot CPU pour que le radiateur ne soit pas en appui sur cette même tôle (figure 2). Cette dernière manipulation interdit de placer un second lecteur de disquette ou un autre disque dur en interne. Personnellement c'est celle que j'ai retenue. Philippe Brand, le sysop de RAMSES a placé un ventilateur sur le 68040 car le 3000 de RAMSES tourne 24h/24h et 7 jour sur 7. Dave Haynie l'un des concepteurs du 4000 utilise une carte 3.0 avec buster 11 et ramsey 7 depuis 3 ans sans radiateur ou ventilateur. Il n'a jamais eu de problème (la carte 3.0 chauffe moins que la 3.1).

Performances et compatibilité

Les performances sont très légèrement supérieures à celle d'un 4000 (figure 3). La seule baisse notable concerne les accès à la mémoire par rapport au 3000. Elle est due au mode copyback du 68040 et aux performance médiocre du contrôleur de mémoire Ramsey. Les seuls problèmes d'incompatibilité logiciels sont ceux liés au passage du 68030 vers 68040 mais cela ne dépend pas de la carte. La MMU et le FPU fonctionnent parfaitement aussi bien avec EMPLANT que l'unix NETBSD, GigaMem, Enforcer...

Conclusion

Le prix total d'une mise à jour est de 3800F (ROM 3.1 et manuels+buster v11+ A3640) et peut descendre à 3000F (ROMs 2.04 + buster 11 +A3640). Il faut bien sûr ajouter le prix des communications avec l'étranger. Malheureusement la plupart des composants ne valent pas la peine d'être achetés en France compte tenu des prix proposés (5000F pour la carte A3640, 370 pour buster 11). Si vous avez un accès sur fidonet ou internet, avec un BBS comme RAMSES, des cartes A3640 sont mises en vente régulièrement à des prix inférieurs à 300$. Sachez en profiter si vous le pouvez. Enfin je tiens à remercier Philippe Brand, le sysop de RAMSES, pour l'aide qu'il m'a fournie et la patience dont il a fait preuve en répondant à mes nombreux mails.

Adresses:

Cartes A3640 à 399$:

Software Hut USA(-6heures) Fax: 19.1.610.586.5706, Tél: 19.1.610.586.5701

Devine USA(-6heures) Fax: 19.1.302.738.9259, Tél: 19.1.302.738.9267

Exemples de configuration:

RAMSES: ROMs 2.04, buster 11, A3640 v3.1 avec ventilateur sur le 68040.

Dave Haynie: ROMs 3.1, buster 11, ramsey 7, A3640 v3.0 sans ventilateur ni radiateur.

Personnelle: ROMs 3.1, buster 11, A3640 v3.1 avec radiateur.

AIBB 6.1

	3000	3000+A3640	4000
Emutest:	0.30	1.00	1.00
Write Pixel:	0.23	0.94	1.00
Sieve:	0.65	1.00	1.00
Dhrystone:	0.29	1.01	1.00
Sort:	0.37	1.01	1.00
Ellipse Test:	0.43	0.74	1.00
Matrix:	0.54	1.00	1.00
IMath:	0.37	1.00	1.00
Mem Test:	1.88	0.98	1.00
TGTest:	0.51	0.52	1.00
Line Test:	0.58	0.70	1.00
Savage:	0.35	1.01	1.00
FMath:	0.28	1.01	1.00
FMatrix:	0.47	1.01	1.00
BeachBall:	0.33	1.02	1.00
InsTest:	0.54	1.03	1.00
Flops:	0.30	0.98	1.00
TransTest:	0.35	1.01	1.00
FTrace:	0.33	1.02	1.00
CplxTest:	0.33	1.02	1.00



Le sujet du mois: USENET (1ère partie)

Les cybernautes parlent aux cybernautes

Usenet est un lieu de rencontre permettant aux "netcitizens" de dialoguer dans plus de 12000 "newsgroups" (groupes de discussions hiérarchisées). C'est un réseau de serveurs de "news" (article posté sur Usenet) qui s'échangent et mettent à jour en permanence les missives



XRN

Structure des newsgroups

Le nom du groupe se divise en plusieurs parties: la plus à gauche identifie la hiérarchie de base, les autres précisent sa description (ex: fr.comp.sys.amiga)

La plupart des groupes possèdent leur propre FAQ (Frequently Asked Questions) qui répond aux questions les plus fréquemment posées surtout par les jeunes citoyens de Usenet. Ces guides expliquent la nature du groupe, où trouver les sites FTP (cf Anews 78) et Web (cf Anews 79), comment s'abonner à l'éventuelle mailing liste passerelle etc... ils se récupèrent sur site FTP mais sont aussi postés dans news.answers .

Si le groupe est modéré, une personne est chargée de lire tous les articles et d'appliquer une éventuelle censure.

Nature des forums

Certains sont purement techniques comme ceux de la hiérarchiecomp (pour computer). Les différents thèmes abordés sont les systèmes d'exploitation, les logiciels, les langages de programmation, l'intelligence artificielle, les bases de données, les différentes architectures, etc... D'autres, plus généraux, sont dédiés au sport, à la musique, au cinéma, aux recettes de cuisine, aux jeux de table , au sexe (si si) etc..

Pour se faire une idée plus précise de la nature des discussions, voici quelques sujets non représentatifs débattus dans fr.network.divers fr.comp.systeme et fr.soc.divers: "la cryptographie", "les tarifs France Télécom", "Télé et Internet", "Traduction du mot Cyberspace", "la taxe sur le diesel", "A quoi sert le SCSSI", "les élections présidentielles", "L'Art(gent)"

La netiquette

C'est l'ensemble des conseils de comportement qui respectés, augmentent la qualité des discussions des forums. Elle évite en partie la naissance de flamewars (échange de mail virulent à caractère personnel qui n'intéresse, en définitive, personne)

Rappelant les règles de convivialité, la "netiquette" préconise aussi certaines règles d'écriture. En effet, sur Internet, c'est le destinataire d'un mail qui supporte le coût de celui-ci (directement ou indirectement). (A suivre ...)

Corinne Villemin Gacon

villemin@depinfo.u-bourgogne.fr

COMPRENDRE ET DECOUVRIR USENET

<URL:http://www.pasteur.fr/other/computer/cours/news/news-fr.html>
Les news Usenet
<URL:http://www.fdn.fr/fdn/doc-misc/index.html>
Documentations françaises sur Usenet
<URL:http://scwww.ucs.indiana.edu/NetRsc/usenet.html>
Usenet Newsgroups: Resources
<URL:http://sundance.cso.uiuc.edu/Publications/Other/Zen/zen-1.0_toc.html>
Zen and the Art of the Internet

grasp1.univ-lyon1.fr:/pub/faq/
Répertoire des FAQ (news-newusers-intro, nn-faq)
ftp.inria.fr:/faq/
FAQ des newsgroups

<URL:http://www.wimsey.com/wimsey/trnint-3.3.html>
An Introduction to Usenet News and the TRN Newsreader
<URL:http://www.yahoo.com/News/Usenet/>
Démarrer une recherche WWW sur Usenet (docs, serveurs, logiciel)

OBTENIR LA LISTE DE TOUT LES NEWSGROUPS

grasp1.univ-lyon1.fr:/pub/faq-by-newsgroup/news/news.lists/active-newsgroups/
Liste des newsgroups
<URL:http://info.cern.ch/hypertext/DataSources/News/Groups/Overview .html>
Internet Newsgroups

NEWSGROUPS POUR NOUVEAUX VENUS

news.announce.newusers Explanatory postings for new users.
fr.announce.newusers Annonces pour nouveaux utilisateurs. (Moderated)
fr.news.reponses Réponses aux questions les plus fréquemment posées

AMIGA NEWS

De trés nombreux groupes sont dédiés à l'Amiga

fr.comp.sys.amiga	Le seul newsgroup francais
comp.sys.amiga.introduction	Group for newcomers to Amigas.
comp.sys.amiga.advocasy	Why an Amiga is better than XYZ.
comp.sys.amiga.announce	Announcements about the Amiga.
comp.sys.amiga.applications	Miscellaneous applications.
comp.sys.amiga.audio	Music, MIDI, speech synthesis, othe
comp.sys.amiga.datacomm	Methods of getting bytes in and out
comp.sys.amiga.emulations	Various hardware & software emulato
comp.sys.amiga.games	Discussion of games for the Commodo
comp.sys.amiga.graphics	Charts, graphs, pictures, etc.
comp.sys.amiga.hardware	Amiga computer hardware, Q&A, revie
comp.sys.amiga.marketplace	Where to find it, prices, etc.
comp.sys.amiga.multimedia	Animations, video, & multimedia.
comp.sys.amiga.programmer	Developers & hobbyists discuss code
comp.sys.amiga.reviews	Reviews of Amiga software, hardware
comp.sys.amiga.uucp	
comp.unix.amiga	Minix, SYSV4 and other Unix
comp.sys.amiga.misc	Discussions not falling in another
alt.religion.amiga	Rumours of Commodore's death are gr

NEWSGROUPS A DECOUVRIR

fr.soc.divers	Discussions diverses sur des sujets sociaux.
fr.network.divers	Discussions diverses sur les réseaux.
fr.comp.infosystemes	Tous les systèmes d'information réseau.
fr.rec.humour	L'humour en soi.

HIERARCHIE PRINCIPALE

alt	Groupe de controverse
bionet	La biologie
bit.listser	Les conférences à l'origine sur le réseau bitnet
biz	Le commerce
comp	Les ordinateurs et assimilés
news	le réseau Usenet (maintenance, logiciel, annonce)
misc	Ce qui ne va pas ailleurs
sci	Toutes les sciences sauf la biologie
soc	L'ethnologie et les discussions sociales
rec	Activités récréatives (hobbies, sport, jeux,...)

ELECTRONIC DESIGN



GENLOCK NEPTUN
PRIX : **6400 F**



GENLOCK PAL / Y-C
PRIX : **3900 F**



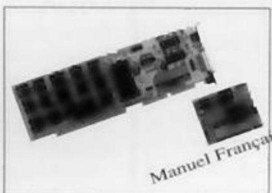
GENLOCK SIRIUS II
PRIX : **9700 F**



Carte PEGASUS II (PC)
PRIX : **6400 F**



TBC - Ampli
PRIX : **9700 F**



FRAME-MACHINE
+ Prism 24 PRIX : **7600 F**

Et toujours...

Convertisseur Vidéo
Sorties Pal/YC pour A2000/3000/4000
Prix : **1900 F**

Framestore
Gel d'image Pal/YC
Prix : **3700 F**

Mémoires SIMMs

2 Mo x 32-36 x 70ns 72 pins
300 F
4 Mo x 32-36 x70ns 72 pins
750 F
8 Mo x 32-36 x 70ns 72 pins
1650 F
16 Mo x 32-36 x 70ns 72 pins
2950 F
32 Mo x 32-36 x 70ns 72 pins
N.C

Réseau A+

Revendeurs agréés, distribuant toute la gamme VITEPRO

ASCII 10, rue Lépante 06000 NICE
Tél. 93 13 08 66.
ATOL 2, rue Gougeard 72000 LE MANS
Tél. 43 76 21 92.
AXE INFORMATIQUE 92, Cours Julien 13006 MARSEILLE - Tél. 91 48 40 55
CTV 20 ter, Allée des Mélèzes 88380 ARCHES
Tél. 29 32 76 58.
COMAO CONCEPT Les Hauts du Livaroux 38560 HAUTE JARRY - Tél. 16 76 72 01 48
INFONIX 12/14 rue Réclusane 31300 TOULOUSE
Tél. 61 59 17 76.
JANAL 54, rue Faventines 26000 VALENCE
Tél. 75 55 43 16.
MICRO C 16, rue des Fossés 35000 RENNES
Tél. 99 63 71 11.
MULTIMEDIA SYSTEMS Quartier de la Tour, Rte de Marseille 04000 DIGNE - Tél. 92 32 49 37
PHOTO FOC Centre Commercial La Forêt 91230 MONTGERON - Tél. (1) 69 40 51 69.
PICS 13, Av. Notre- Dame 06000 NICE
Tél. 93 13 82 21.
QUARTZ Informatique BP 27 74401 CHAMONIX cedex - Tél. 50 53 82 62
TPS 69, rue de Maréville 54520 LAXOU
Tél. 83 27 44 34.
VAV VIDEO AMIGA 165, rue Breteuil 13006 MARSEILLES - Tél. 91 53 10 10
VIDEO FORCE 4, rue Puebla 59800 LILLE
Tél. 20 12 94 04.

BELGIQUE

OPALINE 31, rue de la Prairie 61140 FONTAINE L'EVEQUE - Tél. 32 71 21 79 32.

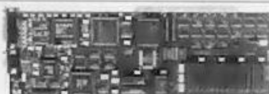
INGENIEURBÜRO HELFRICH



PICCOLO SD 64 Plus
Carte graphique 24 bits, EGS, jusqu'à 1280x1024 Bus Zorro II/Zorro III.

Piccolo 1 Mb .... **2690** F
2 Mb .... **3290 F**
Piccolo **SD 64** 2 Mb .... **4690 F**
SD 64 4 Mb .... **5350 F**
Module Vidéo pour Piccolo .... **1750 F**

RAINBOW III
La « Rolls » des cartes graphiques 24 bits, EGS, jusqu'à 1280x1024, Bus Zorro II/Zorro III livrée avec TVPaint Jr.
Prix moyen .... **8590 F**

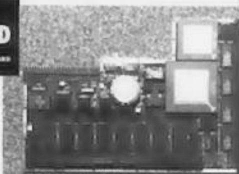


VIDEOCRUNCHER
Vidéodigitaliseur 24 bits en temps réel.
- PAL/NTSC.
- Compression Jpeg.

Prix moyen .... **11690 F**

PHASE 5





BLIZZARD
Le «Turbo» de vos 1200 !
1230 III/50 Mhz Prix : **3150 F**

Manuel Français



Carte SCSI II
La plus rapide au monde !
Prix : **3650 F**





Manuel Français

Carte accélératrice
modulable pour A4000
La plus performante !
Prochainement en **version 68060** et pour A3000 !
Prix moyen à partir de **6150 F**



Carte graphique 24 bits Bus Zorro III pour A4000.
2 Mg .... Prix : 4250 F
4 Mg .... Prix : 5400 F

Tous ces produits sont importés en France par VITEPRO et distribués par les revendeurs agréés du Réseau A+
Tel. (1) 46 38 17 15 - Fax (1) 45 25 71 78

GameSmith Development System (GDS)

Pour accélérer la cadence

Les développeurs de jeux vidéo utilisent divers outils afin de donner vie à leurs oeuvres. Ces outils, qui ont pour but de faire gagner du temps, sont appelés dans le jargon du milieu des moteurs, ou engines (par exemple 3D Engine). GDS est l'un de ses produits, à la différence près qu'il est accessible à tout un chacun.

Pas de problème d'installation car on dispose d'***Installer***. On dispose également d' un script d'installation pour le système 1.3. Les disquettes fournies étant compressées, on vous demandera un buffer de désarchivage. Enfin, vous devrez sérialisé le logiciel.

On dispose de 3 disquettes contenant des includes, des bibliothèques, des exemples avec le code source, un logiciel d'animation (CITAS), une version spéciale de DICE et de DEVPAC 3 . Le manuel quant à lui est lourd de 350 pages (en anglais). Il recouvre tous les points permètant une utilisation maximale du produit. Démarrage, didacticiel, explication des systèmes graphiques, d'af fichage, d'animation, CITAS, sonores. Il comprend également la revue de quelques utilitaires, et l'utilisation de la bibliothèque GameSmith.lib qui est le coeur de GDS avec CITAS.

Utilisation

GDS est à conseiller à tous ceux qui désirent se lancer dans le marché du jeu vidéo, en Shareware ou commercial, aux autres voulant doper leur logiciel tournant sous WorkBench. En fait, il peut être utile à tout ceux qui veulent de la rapidité surtout au niveau graphique. Mais il y a un bémol. GDS est surtout fait pour les développeurs en C, l'assembleur n'est pas oublié non plus mais tous les exemples et les structures sont décrites en C. Une explication des termes particuliers à ce langage est néanmoins donnée. Mais à mon avis, le débutant sera un peu perdu, et je lui conseillerai plutôt l'Amos ou le BlitzBasic, avec une préférence pour ce dernier car il continue à être développé. Pour les utilisateurs d'autres langages, ils peuvent aussi utiliser ce soft, pourvu que leur outil de développement soit capable d'utiliser une bibliothèque linkable et de passer les arguments par les registres ou la pile.

Mais que vous apporte cette bibliothèque? Une gestion de divers aspects du jeu vidéo plus vite que ne sauraient le faire les fonctions du kickstart (du 1.3 au 3.1), le tout basé sur le format IFF. Je cite chargement d'images IFF, copy de bloc simple ou avec restauration du fond, programmation du copper, affichage, scrolling simple, dual ou para-



llax. Grâce au logiciel CITAS vous créez des animations d'aliens, ou autres personnages avec gestion des collisions entre les décors ou bien d'autres objets, support de l'AGA, gestion des sons IFF, du joystick, de timers, de serveur d'interruptions, traçage de vecteurs, affichage de points, etc... Cela dans pas moins de 130 fonctions. Tout ceci avec une grande rapidité car toutes les parties nécessitant de la vitesse sont écrites en assembleur. Alors même en programmant en C, on peut faire un Shadow Of The beast (petite démo incluse). Ce que je lui reproche: pas de gestion de module type soundtracker (prévu mais non fourni). Le logiciel CITAS prend pour animer un objet une suite de brush, ce qui amène à charger les animations image par image ce qui est fastidieux, compte tenu du format iff anim 5 qui automatiserai le travail. Un jeu doit pouvoir accéder au clavier. Là on doit utiliser l'OS. Idem pour la souris. Autre chose: la plupart des jeux utilisent des maps pour créer leur décors. Là encore, pas de map éditor livré.

Conclusion

Il s'agit là d'un bon produit, de par sa documentation, et surtout son efficacité. Il n'y a qu'à voir certains exemples. La multitude de sources est la bien venue pour se familiariser avec des notions qui nous semble floues. Une version spéciale du compilateur C DiCE et de l'assembleur Devpac 3 sont livrées, ce qui est très appréciable. Le logicilel CITAS permet de gagner énormement de temps pour la création des animations avec gestion inter objet et décors des collisions. Dommage pour le format iff anim5 (cf ci-dessus). En bref c'est un nouveau produit qui a de l'avenir. Il doit gommer quelques lacunes de jeunesse, pour le plus grand plaisir de ses utilisateurs.

PS: les includes Commodore ne sont pas livrés

Editeur: Hisoft - Angleterre
Prix: moins de 1000F

POINT DE VUE

Fidonet est presque mieux que l'Internet :-)

Bonjour !

Je profite de votre adresse email pour vous écrire et faire quelques commentaires.

Une des choses dont je ne suis pas sûr, c'est que les gens se rendent bien compte de la facilité de se procurer un modem (un 2400 est vraiment bon marché, et du plaisir que l'on a à se brancher sur des BBS et peut-être qu'un petit cadre appelle "Jamais utilise de modem" avec 5 lignes d'explications (2 pour l'utilité, une pour le modem le moins cher, et deux sur comment l'utiliser), serait utile?

De plus, vous parlez souvent de BBS, et d'Internet, mais vous oubliez (peut-être: j'ai lu seulement 6-7 numeros ;-) Fidonet (et Amiganet, etc). J'espère que vous savez ce que c'est. ... Je dirai que pour des gens passionnes d'informatique c'est presque mieux qu'Internet, puisqu'on n'y trouve QUE des gens passionnes et amateurs. Donc, tout le monde est là pour la meme raison :-)

Deux mots sur Fidonet: Cela correspond à la partie *messages* de Internet, mais en mieux adapté au monde des privés (tout sauf commercial/recherche)... Les messages se séparent en deux: les netmails (courrier privé), et les echomails que l'on poste dans une "aire de discussion": Par exemple, si je poste un message dans l'aire "philosophie", tout les gens liés à cette aire pourront lire mon message, et s'ils repondent a ce message, tous les gens intéresses recevront à nouveau cette réponse :-) Amiganet est la même chose que Fidonet, en parallèle: autres adresses, autres conférences, meme technique, quelques autres responsables, mais souvent les mêmes gens. Seule différence: réservé à l'Amiga et *surtout* : très bonne ambiance.

Les adresses sont du type continent: pays/node.point. node est le numéro de la BBS, et point : le numéro de quelqu'un qui prendrait son courrier sur la BBS. Personnellement, je gère une BBS ayant pour adresse Fidonet 2:301/317.0 : continent=europe=2 301=la Suisse (en Europe, du moins) et mon numéro de serveur (node) est donc ici 317 ... Pour Amiganet : idem sauf que Europe=39 (Etats-Unis=40) : 39:110/311.0 Tout cela pour expliquer le système: comme ce système ne se transmet QUE PAR MODEM, il faut qu'il soit bien organisé, et il l'est EXCELLEMMENT : si j'envoie une lettre en Amérique, voilà comment cela se passe >>si j'etais point<< : Je l'écrirais chez moi, le modem *coupe*. Une fois prêt, j'appelle mon serveur, et en 10 secondes, le message est envoyé. Le serveur peut être a 10 km de chez moi ... donc appel en local. Ce serveur va ensuite passer ce message à un HUB (responsable de région) qui le passera à un RC (le responsable du pays). Celui-ci le passera au reponsable de l'Europe qui le passera au Responsable d'Amerique -> USA -> Utah -> Une BBS de Salt Lake City. Là, le user à qui le msg est destine le prendra en appelant son serveur. Moyennant qu'il appelle une fois par jour minimum, il le recevra **plus vite que par la poste**, même si tout le parcours est compliqué... Donc, ça marche!

Si on ne compte que les BBS "reliées" ou plutôt "se reliant" à ce systeme dans le monde, je pense qu'on peut en compter 80'000 puisque la liste de celle-ci fait presque 4MB ! Et encore, on ne compte pas le plus important : les gens qui lisent tous les jours cela (les points et les users) ... On arriverait à quelques millions! (calculs purement personnels donc sans garantie ;-) -**Denis.Bucher**

VOTRE SPECIALISTE Amiga

VOUS ETES UN VRAI SPECIALISTE DE L'AMIGA !

FAITES LE SAVOIR AUTOUR DE VOUS AVEC UNE ANNONCE DANS LA RUBRIQUE *SPECIALISTE* d'*AmigaNews*.

PRIX: 270F HT PAR MOIS POUR UN MINIMUM DE SIX PARUTIONS, PAIEMENT A LA COMMANDE: 1620FHT
PRIX SPECIAL POUR 12 PARUTIONS: 2500F HT (ECONOMISEZ 740F). VOUS RECEVREZ GRATUITEMENT *AmigaNews* PENDANT LA PERIODE DE VOTRE CONTRAT. DERNIER DELAI DE RECEPTION POUR CETTE RUBRIQUE LE 10 DU MOIS.

AmigaNews, 12 rue Barrière
31200 Toulouse, Tel: 61.47.25.67, Fax: 61.47.25.69

Amiga E

Une structure source en quatre parties

Structure d'une source

A l'instar des autres langages procéduraux, comme le PASCAL ou le C, le E possède une structure de source en 4 parties:

```
1)
MODULE <path/module>, .....
2)
DEF <variable>:<type>, ......
3)
PROC main()
    DEF <variable locale>
    ...
    <corps du programme>
    ...
ENDPROC
4)
PROC <nom de procé-
dure>(<variables>:<type>)
    DEF <variable locale>
    ...
    <corps de la procédure>
    ...
ENDPROC
```

Examinons chacune de ces parties:

1) Appel des MODULES, grâce auxquels, entre autre, nous aurons accès au fonctions et variables des bibliothèques du système. Une particularité du compilateur E est que les fonctions des bibliothèques exec, intuition, dos et graphics, sont directement accessible sans que nous ayons à appelez leurs modules.

2) DEFinition des variables globales, accessibles par n'importe quelle procédure. Nous pouvons en préciser le type, c'est à dire ce qu'elle représente: INT pour les entiers, CHAR pour les caractères, LONG pour les mots long, STRING pour les chaînes de caractères -qui sont en fait des ARRAY OF CHAR-, OBJECT pour les structure et PTR pour les pointeurs qui peuvent leur être associés comme nous le verrons plus loin.

3) La procédure main(), en fait la procédure maîtresse de notre programme, qui sera exécutée en premier.

4) La déclaration des procédure annexes utilisées par la procédures main() soit de façon répétitive, soit pour faciliter la lecture de la procédure main().

Les procédures

Nous auront souvent à créer nos propres fonctions, auquelles nous passerons des arguments et qui nous renverrons un ou plusieurs résultats.

Les procédures peuvent agir sur les variables globales définies en début de sources, mais aussi sur toutes les variables dites locales, qui sont déclarées à l'intérieur même de la procédure.

Les arguments d'une procédure sont aussi des variables locales. Celles-ci sont exclusivement attachées à la procédure et elle seule peut y accéder. La seule façon de faire sortir d'une procédure la valeur d'une variable locale est de la renvoyer en résultat.

Prenons un exemple. Réécrivons de deux façons différentes la procédure STRLEN() qui renvoie la longueur d'une chaine de caractères:

dans les deux cas nous utilisons l'argument chaine -un pointeur sur une chaîne de caractères- et nous définissons une variable locale i qui va compter les caractères. La fin de la chaîne sera détectée par la présence d'un caractère nul.

Dans le premier cas, tant que le caractère observé n'est pas nul nous incrémentons i. Une fois trouvé ce caractère, nous finissons la procédure par ENDPROC i, qui renvoie la valeur de i.

Dans le second cas, nous créons une boucle infinie qui teste le caractère courant et qui incrémente i. Lors du test, si la valeur du caractère est 0, alors on sort de la procédure sans la finir par RETURN i, qui renvoie lui aussi la valeur de i.

Nous découvrons ici un des points forts des procédures: nous n'avons pas à nous soucier de la façon de traiter le problème tant qu'on connaît l'utilisation. En effet si nous écrivons:

longueur:=strlen('bonjour')

dans les deux cas longueur recevra 7.

Pour en finir avec les arguments, il faut savoir qu'ils peuvent recevoir une valeur par défaut. Ainsi, lors d'un appel à la procédure, si l'argument n'est pas précisé, il reçoit sa valeur par défaut. Ces arguments doivent néanmoins être déclarés en dernier:

PROC toto(a,b=0,c=3)

un appel toto(2,5) sera équivalent à toto(2,5,3).

Une déclaration PROC toto(a,b=1,c) est illégale.

Une particularité des procédures en E est de pouvoir retourner plusieurs valeurs (3 au maximum). Rien n'est plus simple, il suffit d'enchaîner le variables de résultats avec:

ENDPROC a,b ou RETURN a,b,c

L'appel à de telles procédures se fera ainsi:

a,b:=toto(i)

a reçoit la première valeur de retour et b la seconde. S'il en existe une troisième, elle est ignorée.

Dans les traitements imbriqués comme:

a:=cos(toto(5,3))

a recevra le cosinus de la première valeur de retour de toto(5,3).

Les Objets

Examinons maintenant un élément primordial du langage pour la programmation du système, j'ai nommé les Objets. Ces derniers sont assimilables aux Structures du C ou aux Records du Pascal.

Un objet rassemble plusieurs variables -elles peuvent être de types différents-, que l'on regroupe sous un seul nom pour les manipuler facilement.

Par exemple :

```
OBJECT cd
    nom[50]:STRING          /*nom du CD*/
    durée:INT               /*durée en min*/
    plages:INT              /*nb de plages*/
    positin:INT       /*position de rangement*/
    ENDOBJECT
```

Nous avons créé un nouveau type cd, il ne nous reste plus qu'à l'affecter à une variable:

DEF metallica:cd

metallica est une variable de type cd. Nous pouvons lui assigner des valeurs

-globalement:

metallica:=['Master of puppets', 54,8,38]:cd

- individuellement:

metallica.nom:='Master of puppets'
metallica.plages:=8

On lit les variables de l'objet de la même façon:

IF metallica.durée<60 THEN
WriteF('ce cd rentre sur une cassette')
title:=metallica.nom

Le système pullule d'objets, par exemple un écran sera décrit par un OBJECT sreen, une fenêtre par un OBJECT window et bien d'autres encore... Pour y accéder nous utilisons des pointeurs (PTR) qui sont en fait des LONG dans lesquels sont stockées des adresses. Définissons hetfield un pointeur sur un objet de type cd:

DEF hetfield:PTR TO cd

Assignons lui une valeur:

hetfield:=metallica

Et nous l'utilisons comme un objet:

title:=hetfield.nom

nous obtenons 'Master of puppets' dans la variable title.

L'exemple

Voici pour finir un petit programme donnant la liste des écrans ouverts, qui résume ce que nous venons de voir. L'algorithme est simple: on trouve le premier écran (intbase.firstscreen), tant que le pointeur scr n'est pas nul, on écrit son nom et on cherche le suivant.

Pour finir

Pour mieux comprendre, jetez un oeil au module 'intuition:screen.m' grâce à bin/ShowModule.

Et pour ne pas rester inactif, dévorez les articles sur le C et l'assembleur, traitant du système dans les précédents numéros. Vous trouverez des mines d'informations sur les OBJECTS (structures) du système.

Yann Armand

```
/* 1ere version */
PROC strlen(chaine)
    DEF i=0
    WHILE chaine[i]<>0
        i:=i+1
    ENDWHILE
ENDPROC i

/* 2nde version */
PROC strlen(chaine)
    DEF i=0
    LOOP
    IF chaine[i]=0 THEN RETURN i
        i:=i+1
    ENDLOOP
ENDPROC


/* exemple donnant la liste des */
/* ecrans ouverts */

MODULE 'intuition/intuitionbase'
MODULE 'intuition/screens'

DEF scr:PTR TO screens
DEF intbase:PTR TO intuitionbase

PROC main()
    intbase:=intuitionbase
    scr:=intbase.firstscreen
    WHILE scr<>0
        WriteF('\s\n',scr.title)
        scr:=findnextscreen(scr)
    ENDWHILE
ENDPROC

PROC findnextscreen(sc:PTR TO screen)
    sc:=sc.nextscreen
ENDPROC sc
```

CanDebug

Le débogueur

Faute de place il n'avait pas été possible lors de la présentation de CanDo 3.0 d'y associer CanDebug le débogueur de deck qu'INOVAtronics a sorti en même temps.

Pour ceux qui ignorent ce qu'est un débogueur disons que c'est un programme qui assiste le programmeur dans sa chasse aux bogues, erreurs ou oublis qui perturbent plus ou moins le bon déroulement du programme... si ce n'est plus! Quelque soit la taille d'un programme ou d'une application, il arrive toujours un moment où un bogue vient perturber la sérénité créatrice du programmeur, et la petite demi-heure qui avait suffi pour écrire une routine, se transforme en heures à rechercher pourquoi ça ne marche pas! Le débogueur est là pour gagner un temps précieux et économiser nos nerfs.

Boutons d'exécution

Dans le cas d'une application CanDo (deck) il n'y avait jusqu'à présent aucun débogueur, il fallait compter sur ses propres astuces pour déboguer. CanDebug permet de lancer une application CanDo et d'en avoir en permanence le contrôle total. CanDebug ouvre son propre écran sur lequel vont s'ouvrir les fenêtres qui vont permettre de suivre l'exécution. En haut à gauche se trouvent les boutons d'exécution:

- Stop, pour arrêter l'application
- Run, pour une exécution à vitesse normale
- Step, pour une exécution pas à pas (notons qu'on peut exécuter à vitesse normale un bloc d'instructions)
- Over et Out, pour une exécution à vitesse normale d'une commande ou d'un script.

CanDebug ouvre une fenêtre pour chaque script, mais il est possible d'obliger les différents scripts à s'afficher dans une seule fenêtre.

La barre d'outils

A droite des boutons d'exécution se trouve la barre des outils, leur usage devient vite familier.

Voici quelques domaines d'applications de ces outils:

- les variables peuvent être affichées à tout moment (y compris les variables de type Array et Record). On peut suivre " à la trace " l'évolution des variables de son choix dans une fenêtre à part
- gestions des points d'arrêts
- listes des buffers
- envoi de commandes " en direct "
- surveillance de la mémoire
- renseignements sur la mémoire, les fenêtres, l'écran, le Workbench, les arguments passés dans le cli/shell, Arexx, les documents, les erreurs, les réceptions clavier, ect...
- dresser une liste de scripts qui ne seront pas exécutés
- obtenir la liste de tous les objets du deck et visualiser les scripts qui s'y rattachent

Conclusion

Autant de choses, dont on mesure l'utilité lorsque l'on doit déboguer. Lorsqu'on connaît le découpage en objets et scripts d'une application CanDo on apprécie la vision qu'en donne CanDebug qui permet d'accéder à n'importe quel élément avec une grande facilité. Le logiciel et le manuel sont en anglais.

Distributeur: INOVAtronics
Prix: 200$



ASM

Espionnez vos commodités

La commodities.library est une autre des bonnes choses que nous ont apportées les ingénieurs de Commodore lors de la sortie du kickstart 2.0. Elle permet de regrouper tous les utilitaires système sous une interface standard et leur facilite l'accès aux hotkeys.

Une hotkey, vous le savez certainement, est une combinaison de touches qui a un certain effet sur un programme donné. Par extension, ce peut aussi être l'insertion d'une disquette ou l'action sur un bouton de la souris.

La commodities.library a ainsi simplifié la description (ce qui permet à l'utilisateur de configurer facilement ses choix) et la détection de ces hotkeys, grâce à une syntaxe facile et puissante, et un système de programmation orientée objet performant. Le but de cet article n'étant pas de décrire la commodities.library, je vous renvoie à l'article d'Olivier Jeannet paru dans AmigaNews N°73 à ce sujet.

Le sujet

Chaque commodité crée généralement (bien que rien ne l'y oblige) au moins une hotkey, ne serait-ce que pour appeler sa fenêtre de configuration.

Certaines (toolmanager par exemple) peuvent en créer des centaines à la demande de l'utilisateur. Comment alors se rappeler qu'il y a trois mois, j'avais défini quelque part une hotkey pour faire quelque chose comme ça?

C'était "rawkey lcommand rcommand -caps control repeat a" ou bien "rawkey right_mouse lcommand rshift capslock numeric_pad enter" ? Le programme Exchange fourni avec le workbench liste toutes les commodités déclarées (par leur Broker), mais pas les hotkeys créées (sous forme d'objet de type CX_FILTER) par ces commodités. La première raison est qu'il peut y en avoir énormément, et la seconde est que ces objets CX_FILTER ne sont pas conservés en mémoire sous forme de description écrite mais sous forme compilée, en utilisant une structure InputXpression.

On peut toutefois imaginer, nous y voilà, pour résoudre ce type de problème crucial, un utilitaire dans le genre de DOS-Trace, IconTrace ou SnoopDOS, qui garderait la trace de la création des objets CX_FILTER en patchant la commodities.library. C'est exactement le rôle du programme de ce mois-ci.

Le programme

Il s'agit de patcher la fonction CreateCxObj() de la commodities.library. Son rôle est de créer un nouvel objet, dont le type est fourni en D0, en utilisant deux arguments supplémentaires fournis dans les registres A0 et A1, qui dépendent entièrement du type de l'objet. Nous remplaçons donc la fonction originale de la commodities.library par la fonction qui s'appelle NewCreateCxObj() dans le listing ci-dessous. Celle-ci commence par tester si l'objet à créer est de type CX_FILTER. Si c'est le cas, A0 pointe sur la chaîne de description qui nous intéresse, et A1 est nul. On affiche donc, grâce à une fonction du DOS, le nom du programme et la description de la hotkey créée. Cependant, il faut faire très attention: lorsque la fonction New-

```
            include     exec/exec.i
            include     exec/exec_lib.i
            include     libraries/commodities.i
            include     libraries/commodities_lib.i

            move.l      4.w,a6
            lea         DOS.Name(pc),a1; ouvre le dos
            moveq       #37,d0
            jsr         _LVOOpenLibrary(a6)
            move.l      d0,DOS.Base
            beq         exit
            lea         Commodities.Name(pc),a1
            moveq       #37,d0   ; ouvre commodities
            jsr         _LVOOpenLibrary(a6)
            move.l      d0,Commodities.Base
            beq         closedos

            move.l      DOS.Base(pc),a6
            move.l      #Args.Template,d1
            move.l      #Args.Array,d2
            moveq       #0,d3    ; lit les arguments
            jsr         _LVOReadArgs(a6)
            move.l      d0,Args.RDArgs
            beq         closecommodities

            move.l      Args.Array(pc),a4
CountLogs   ; allouer de la mémoire pour
            tst.l       (a4)+    ; les handles des
            bne.s       CountLogs; fichiers log
            sub.l '     Args.Array(pc),a4
            move.l      a4,d0
            move.l  #MEMF_PUBLIC!MEMF_CLEAR,d1
            move.l      4.w,a6
            jsr         _LVOAllocVec(a6)
            move.l      d0,Logs.Handles
            beq         freeargs

            move.l      Args.Array(pc),a4
            move.l      Logs.Handles(pc),a5
            move.l      DOS.Base(pc),a6
LogOpen     move.l      (a4)+,d1
            beq.s       LogEnd ; ouvre les fichiers log
            move.l      #MODE_NEWFILE,d2
            jsr         _LVOOpen(a6)
            move.l      d0,(a5)+
            bne.s       LogOpen

LogEnd      move.l      Commodities.Base(pc),a1
            move.l      #_LVOCreateCxObj,a0
            move.l      #NewCreateCxObj,d0
            move.l      4.w,a6   ; patche CreateCxObj()
            jsr         _LVOSetFunction(a6)
            move.l      d0,OldCreateCxObj
            lea         Installed.MSG(pc),a3
            move.l      d0,-(sp)
            pea         NewCreateCxObj
            move.l      sp,a4
            bsr.s           Print
            addq.l      #8,sp

            move.l      #SIGBREAKF_CTRL_C,d0
            jsr         _LVOWait(a6); attend un CTRL-C

            move.l      Commodities.Base(pc),a1
            move.l      #_LVOCreateCxObj,a0; remet tout
            move.l      OldCreateCxObj(pc),d0; en place
            jsr         _LVOSetFunction(a6)

            move.l      DOS.Base(pc),a6
            move.l      Logs.Handles(pc),a4
LogClose
            move.l      (a4)+,d1 ; ferme les logs
            beq.s       freehandles
            jsr         _LVOClose(a6)
            bra.s       LogClose
freehandles
```

CreateCxObj() est appelée, elle l'est par une autre tâche que le programme qui l'a installée, et qui n'est pas censé appeler le DOS. Un minimum de précautions s'impose donc: il faut tester si cette tâche est en réalité un processus (les simples tâches ne peuvent pas appeler les fonctions du DOS), ce qui se fait en regardant si le champ ln_Type de la structure Node incluse dans la structure Task pointée par le champ ThisTask de la structure ExecBase (ouf) est à NT_PROCESS.

J'ai ajouté une difficulté supplémentaire: gérer plusieurs fichiers logs à la fois. Cela montre un peu l'usage de la fonction ReadArgs() et permet d'avoir à la fois le compte-rendu à l'écran et dans un fichier. La fonction ReadArgs() réserve ainsi un tableau de pointeur sur les noms de fichiers à créer. Une boucle calcule la taille de la zone mémoire à réserver pour stocker les pointeurs sur les FileHandles correspondants. On ouvre ensuite ces fichiers en écriture un à un. Une routine (la bien-nommée Print) se chargera d'écrire dans tous ces fichiers. Ensuite, la fonction CreateCxObj() est patchée par SetFunction() et le programme attend un CTRL-C avant de quitter.

Précautions

A chaque fois qu'on utilise SetFunction(), il faut être très prudent. En effet, rien ne garantit l'exclusivité des modifications d'une bibliothèque à votre tâche. Il se peut très bien qu'une autre tâche patche la routine que vous avez vous-même patchée. Si vous quittez avant cette autre tâche, vous annulez son patch en remettant tout comme vous l'avez trouvé! Il y a aussi des cas où une tâche se retrouve en train d'accéder à de la mémoire qui a été libérée! Les programmes polis qui patchent les fonctions vous en avertissent avant de quitter. Je pense notamment à MagicMenu (qui vous propose de se désactiver) et CycleToMenu (qui refuse de quitter). D'autres programmes préfèrent laisser une petite routine en mémoire qui ne fait rien d'autre que sauter à l'ancienne fonction, le reste du programme étant libéré (là aussi il faut faire très attention).

D'autre part, quand on utilise SetFunction() pour modifier une bibliothèque, il faut faire attention à bien respecter l'assignation des registres de la fonction originale. Tous les registres autres que D0-D1/A0-A1/A6 doivent être sauvegardés absolument. De plus, il ne faut pas utiliser SetFunction() sur les bibliothèques non standards, c'est-à-dire celles qui ne comportent pas de table de saut à base de JMPs. Je ne connais qu'une telle clownerie: la dos.library pre-2.0, écrite en BCPL (m'enfin!). L'autodoc de la fonction SetFunction() dit qu'il faut alors tout faire "à la main" (donc en s'occupant des caches du processeur et des checksums) en préservant les six octets du vecteur. Même comme ça, ça ne risque pas de marcher puisque cette table est faite à coup d'instruction BRA (du moins si on se fie à l'excelllent Amiga Guru Book), c'est-à-dire de déplacements relatifs. Il faut alors décoder les instructions et calculer l'adresse de branchement exacte. Eddy Caroll a eu beaucoup de travail pour son SnoopDos!

Enfin, je rappelle que tout code faisant partie d'une bibliothèque partagée est susceptible d'être appelé par plusieurs tâches à la fois, et donc qu'il doit être ré-entrant ou comporter un système d'arbitrage à base de sémaphores.

Sur ce, je vous laisse avec le listing du programme. Je vous rappelle qu'il prend comme argument des noms de fichiers log à créer (par exemple: HotKeyTrace CONSOLE: RAM:HKT.Log), et ne demande qu'à être amélioré: ajoutez une interface graphique, des fonctions de remplacement d'une hotkey par une autre, etc...

```
                move.l      Logs.Handles(pc),a1
                move.l      4.w,a6
                jsr         _LVOFreeVec(a6)
freeargs
                move.l      Args.RDArgs(pc),d1
                move.l      DOS.Base(pc),a6
                            ; libère les arguments

                jsr         _LVOFreeArgs(a6)
closecommodities
                move.l      Commodities.Base(pc),a1
                move.l      4.w,a6   ; ferme tout et quitte
                jsr         _LVOCloseLibrary(a6)
closedos
                move.l      DOS.Base(pc),a1
                jsr         _LVOCloseLibrary(a6)
exit            moveq       #0,d0
                rts

; la routine suivante est un printf() pour tous les fichiers log
Print           ; Print(Format,Args)(A3,A4)
                movem.l     d0-d3/a0-a1/a4-a6,-(sp)
                move.l      DOS.Base(pc),a6
                move.l      Logs.Handles(pc),a5
.Loop           move.l      (a5)+,d1
                beq.s       .End
                move.l      a3,d2
                move.l      a4,d3
                jsr         _LVOVFPrintf(a6)
                bra.s       .Loop
                .End        movem.l(sp)+,d0-d3/a0-a1/a4-a6
                rts

; nouvelle fonction CreateCxObj(): elle est appelée à la
; place de celle de commodities.

NewCreateCxObj
; Obj=NewCreateCxObj(type,arg1,arg2)(D0,A0,A1)
                cmp.l       #CX_FILTER,d0
                bne.s       .Normal
                movem.l     d0/a1/a3-a4/a6,-(sp)
                move.l      4.w,a6
                move.l      ThisTask(a6),a1
                cmp.b       #NT_PROCESS,LN_TYPE(a1)
                bne.s       .Back   ; seulement les processus
                move.l      a0,-(sp)  ; touche en question
                move.l      LN_NAME(a1),d0
                bne.s       .GoodName
                move.l      #EmptyName,d0
.GoodName
                move.l      d0,-(sp)  ; nom du prog
                lea         Creating.MSG(pc),a3
                move.l      sp,a4
                bsr         Print
                addq.l      #8,sp
.Back           movem.l     (sp)+,d0/a1/a3-a4/a6
.Normal         move.l      OldCreateCxObj(pc),-(sp)
                rts         ; saute à la routine originale

DOS.Base            dc.l    0
Commodities.Base    dc.l    0
Args.Array          dc.l    0
Args.RDArgs         dc.l    0
Logs.Handles        dc.l    0
OldCreateCxObj      dc.l    0

DOS.Name            dc.b    'dos.library',0
Commodities.Name    dc.b    'commodities.library',0
Args.Template       dc.b    'LOGS/M',0
Installed.MSG       dc.b    'Patch Installé: CreateCxObj().',10
                    dc.b    ' Nouveau: %lx',10
                    dc.b    ' Ancien: %lx',10,0
Creating.MSG        dc.b    'Objet CX_FILTER créé par "%s":',10
                    dc.b    '%s',10,0
EmptyName           dc.b    '«Inconnu»',0
```



Mes bien cher frêres...

Rubrique exploitée par Alain Bourgery

La rédaction se réserve le droit de couper les lettres.

Maintenant que le rachat est effectué et que les élections sont terminées, on espère que le repreneur pourra manger la pomme'... Sans aller jusque là, et comme le suggèrent de nombreux courriers, nous espérons tous qu'Escom ne commettra pas les erreurs de Commodore.

Récupération

Bonjour,

Je possède un A4000 et un ami me demande de lui transférer des fichiers de SuperBase Pro (Amiga) dans un fichier Microsoft Excel. Comment faire?

Aristide Jacobi (08000 Charleville-Mézières)

AB : Il faut s'arranger pour avoir un fichier ascii contenant tous les champs de votre base de données SuperBase avec des espaces entre eux MAIS SANS CR+LF. La meilleure façon de réaliser ceci est de régler la largeur de votre imprimante au maximum dans les préférences (il me semble qu'on peut aller jusqu'à 255 caractères) car SuperBase se sert des paramètres de l'imprimante pour insérer des CR+LF dans les fichiers ascii et les sorties imprimante. Il faut ensuite créer une exploitation contenant tous les champs (sauf si la longueur de tous ces champs dépasse 255 caractères, auquel cas il faudra faire plusieurs sorties et les mixer après dans Excel) et utiliser la sortie sous forme ascii. Ce fichier ascii devra ensuite être importé dans Excel sous forme de texte avec Espace comme délimiteur. Il faudra faire quelques retouches (comme la suppression des lignes d'en-tête et l'éventuel mixage entre plusieurs sorties), et ne pas oublier de sauver la feuille obtenue sous forme de 'feuille' et non pas ascii...

Les liaisons dangereuses

Monsieur,

Bien qu'étant l'heureux possesseur d'un Amiga 4000, j'ai du me résigner dernièrement à acquérir un PC 486SX33 et ce, pour des raisons purement professionnelles. Ainsi sur mon bureau, se côtoient le meilleur et le pire. Je dois dire que le fait de juxtaposer ces 2 machines évoque en moi des couples célèbres tels Esmeralda et Quasimodo...

Justement, il s'agit pour moi de former ce couple, aussi pourriez-vous me dire s'il est possible de linker mon 4000 et mon 486 avec un câble série ? (Je souhaite mettre la chose sous perfusion).

D'autre part, n'ayant qu'une imprimante (Epson LX800), est-ce qu'un boîtier de partage vendu dans le commerce pourrait fonctionner correctement avec ces 2 machines?

Bruno Anthoine (74800 La Roche sur Foron)

AB : Je sens comme une note de dédain envers le monde PC dans votre courrier, m'abuse-je ou me trompe-je? Trois choses :

- Notre Esmeralda ne connaît pas de Quasimodo et elle aimerait bien savoir ce qui vous fait croire qu'elle pourrait en connaître un.

- L'utilisation d'un boîtier de partage n'est pas tributaire des machines connectées (ce n'est jamais qu'un raccord de câbles). N'oubliez pas que s'il s'agit d'un boîtier manuel il ne doit être manoeuvré que MACHINES ETEINTES.

- La liaison entre PC et Amiga est entièrement possible, il vous suffit d'un câble série et de deux programmes de communication :

** si vous voulez transférer des fichiers entre PCTask et votre PC, utilisez les capacités de MS-DOS 6, à savoir Interlnk et Intersvr (on peut de cette façon transférer 300ko de fichier par minute sans difficulté).*

** si vous voulez transférer des fichiers entre PC et Amiga, il vous faut un programme Terminal de chaque côté: sur PC, l'un d'entre eux porte le nom original de 'Terminal' et il est livré dans Windows. Sur Amiga vous avez le choix entre plusieurs dizaines (centaines) de programmmes du DP dont AmigaTerm, FlamTrans, JrComm...*

** il existe aussi une solution commerciale qui possède l'avantage d'être livrée avec un câble parallèle (on peut donc en espérer des vitesses de transfert largement supérieures, cf. Laplink sur PC. J'espère pouvoir tester ce kit très rapidement.*

Windows ?

Cher ANews,

Je vous écris pour avoir des renseignements sur deux produits dont plusieurs publicités vantent les mérites, d'une façon qui me semble incomplète ou erronée.

Selon plusieurs vendeurs de logiciels, PCTask 3.1 émule un 286. Or, France Festival Distribution affirme que Windows 3.11 fonctionne parfaitement avec cet émulateur. Pourtant, il faut au moins un 386 pour pouvoir utiliser la version 3.11 de Windows. Qui croire?

Selon d'autre sociétés, la carte Emplant avec son module 586DX permet d'avoir en plus de son Amiga un Mac et un Pentium. Il m'a été dit que le micro-processeur Intel 586 coûtait 5000F, alors que la carte pour Emplant coûte environ 1000F. Je subodore une fausse information, qu'en pensez-vous ?

Philippe Ferrucci (69150 Décines)

AB : Windows 3.11 nécessite effectivement un 386 pour s'installer, tout comme Windows 95. En conséquence, il ne peut s'agir que d'une faute de frappe de France Festival Distribution car PCTask n'émule effectivement qu'un 286.

Pour ce qui est des 586 (l'autre nom du Pentium pour les fabricants de clones de ces processeurs, qui pour l'instant sont très rares), il sont encore assez coûteux (le modèle Intel à 75MHz se vend environ 2500F), je pense donc que la carte fille pour la carte Emplant ne peut que valoir plus que le prix dudit processeur...

Tour d'horizon

Monsieur,

J'aimerais monter mon Amiga 1200 en tower. Cela intéresse un nombre croissant de personnes autour de moi. Pourtant un problème subsiste: comment câbler un clavier PC sur Amiga? Je manque d'informations. Pouvez-vous publier un montage à faire soi-même?

Thierry Urvoy (18390 Saint Germain du Puy)

AB : on nous demande de nombreux articles, que ce soit des comparatifs (sur les Modems, les extensions de mémoire A1200, les émulateurs hard et soft) ou des bricolages comme celui que vous évoquez: Ed fait tout pour varier

les plaisirs et pour ce qui est du tower à base de pièces PC, il devrait être publié le mois prochain.

Et l'achat ?

Monsieur,

J'ai acquis PovRay chez Silicon DP. L'installation semble être automatique sur un disque dur, il suffit de lancer LHA. Silicon DP m'a aimablement (et patiemment) donné le mode d'emploi pour mettre en service LHA. Mais voilà, impossible de lancer PovRay, et cela malgré une longue histoire entre moi-même et ma 'user-startup'. Je sais, c'est du Domaine Public, donc peu commercial, mais j'espère quand même une réponse.

Amiga, c'est bien ! Eric Vigneron (35260 Cancale)

AB : Le fait que ce soit du DP ne m'empêche pas de répondre, bien au contraire... Les disquettes que vous m'avez envoyées se sont décompressées sans problème sur mon disque dur, mais malheureusement, le logiciel PovRay n'a pas l'air d'apprécier la petitesse de ma configuration (A1200 + 68EC30) et se plante sauvagement à chaque tentative de lancement. Je n'ai, par contre, obtenu aucun message en rapport avec ma 'user-startup'. Je pense que la meilleure solution serait de commander la version francisée de France Festival Distribution, elle est livrée avec des aides à l'installation et un numéro de téléphone à contacter en cas de problème.

Moniteurs : suite

Concernant la demande de M. Jésus Fernandez dans le numéro de mai dernier, à savoir l'adresse d'IDEK IIYAMA en France, la société Atol Informatique nous demande de préciser qu'elle est agréée revendeur en France, ce qui lui permet d'assurer une garantie de trois ans par échange sur site (Atol France, 2 ru[illegible] 00 [illegible] T[illegible] 43.76.21.92, Fax : 43.76.22.47).

Trucs et astuces

N'oubliez pas que j'attends toujours vos configurations d'Amiga + CDRom pour mon fameux tableau de compatibilité (pour l'instant, je n'en ai reçu que trois...

- A4000/40 + CDRom Apple CD300 externe sur carte Emplant SCSI
- A2000 + CDRom Apple CD300+e (Matsushita CR8004 Rev. D5E) sur carte GVP Combo SCSI (faaastrom 4.13) sous KS 40.68 et WB 40.42 mais aussi sous AMax 2.56 en OS 7.5
- A4000/40 + CDRom Mitsumi FX001DE (norme IDE) sur CDRom kit de VOB ComputerSystem GmbH (le premier disque dur est un Seagate 420 en maître, le CDRom est un esclave derrière et le deuxième disque dur est un Conner 420 réglé en Single (?))).

A propos du bruit

Dans le cadre de la lettre de M. Laurent Faillie au sujet des nuisances sonores, je voudrais humblement rajouter une autre possibilité pour combattre ces bruits parasites. J'ai tout simplement remplacé cette espèce de ventilateur de pacotille (l'original) par un ventilateur qui tourne sur roulement à billes de marque PAPST (made in Germany). Plusieurs avantages à cela : il est pratiquement inaudible, il fonctionne en 220V et il est branché directement sur l'arrivée de l'alim et donc ne consomme rien de la sortie 5V/12V.

André Babst (67100 Strasbourg)

Routeur: suite

[...] pour répondre à la question soulevée par Sylvio Bosnjakovic dans le n°78 (Existe t-il un routeur sur Amiga

?), je me suis penché sur le sujet et j'ai trouvé dans le DP (chex Phoenix DP) Proboard, version démo, qui n'a pas l'air mal (bien que l'interface à la PC nous rappelle que tout le monde n'a pas la chance d'avoir un Amiga). Le soft est en fait en deux parties : l'une pour la saisie du schéma structurel, l'autre pour le routage. Cette version démo interdit la sauvegarde du typon.

En revanche, j'ai vu sur une pub d'AGMO (42 rue Marcheron, 92170 Vanves, Tél. : 16(1)46.48.94.95) dans ANews n°75, qu'ils vendaient la version commerciale Proboard 3.0 pour 350F (j'espère que le prix est à la hauteur de la qualité de cette version).

Cédric de Crozant

(82 Montauban)

Spécial CDRom: suite

[...] je souhaiterais apporter quelques précisions à votre article "spécial CDRom" du n°78.

* Le format .AVI (du monde PC) est lisible par l'Amiga à l'aide du logiciel (DP) XAnim V6 que l'on trouve sur le CDRom Aminet 5. De plus, il s'agit d'un format certes 8bits, mais également 16bits. Le logiciel (DP !) Main Actor lit également ce format mais il est limité au 8bits (dommage). Espérons qu'une mise à jour sera bientôt disponible.

* Pour les formats musicaux de modules, il existe dans le monde PC :

1 - .MOD (venu de l'Amiga!)

2 - .S3M, FAST, .669, et j'en passe... La plupart de ces formats sont récupérables grâce à des programmes (DP !!) tels que : XModule v1.0, PS3M v2.3, Das Module Player...

Précisons que ces fichiers (images et sons) nécessitent une machine AGA pour fonctionner correctement.

* Je confirme vos dires en indiquant que les CDRoms Aminet et Fred Fish sont de véritables cavernes d'Ali Baba que je conseille à tous les possesseurs de CDRoms. Personnellement, je possède un A1200 connecté à une CD32 avec Twin Express (DP!) à 290000 bauds, le tout piloté par Directory Opus v4.12 (tiens, du commercial ?!?) par commandes ARexx (D!). Une merveille! Cette connexion a été rendue possible grâce à un créateur de génie (cf. Aminet 5) qui a élaboré des commandes ARexx pour interfacer Twin avec DOpus. C'est un régal ! C'est pourquoi je profite de cette lettre pour encourager TOUS les possesseurs d'Amiga à s'enregistrer auprès des programmeurs du DP.

François Sonneville AmigaFan depuis 6 ans (94320 Thiais)

AB : 11000 caractères ! C'est pile-poil, je peux arrêter pour ce mois-ci... N'oubliez pas de m'écrire (j'ai beaucoup de temps libre ces temps-ci... :).

Cherche--------------------------------

JH 28 ans cherche place en rapport avec l'Informatique (bonne connaissance Amiga, PC). Merci de contacter la rédaction.

Contacts pour probleme GVP Impact A3001, réalisations hardware, mégachip 2Mo pour A2000 bas prix. Patrick 35 79 44 29 (HB) 32 42 09 08 (soir).

Achat : Ram 32bits et lecteur 1.76 Chinon pour A1200. Tel: 32 35 95 94.

Achéte A1200 TB état. Faire offre au 35 47 48 96 ap 18h

A2000 recherche fébrilement Blitz Basic II pour soirée de programmation prolongées-Contacter Julien Perville le soir au 56 98 13 67.

Loue------------------------------------

A Paris (proche Bastille) banc de montage cut Beta SP avec station graphique comprenant: Amiga 3000/18Mo + Amiga 1200 + MSP 9000 + TV Paint + Scala MM400 + DPaint Aga +PPaint + Brilliance + Adorage + BT2... Tarifs: entre 1200F et 2500F par jour suivant configuration (hors personnel) Pour tous renseignements: Tel 16 (1) 43 46 03 19.

Vends----------------------------------

Vend carte graphique vidéo Harlequin pour Amiga avec TVPaint 2.0 4500 FF. Tél : 91.94.18.31 demander Renaud.

Occasions en parfait état de marche, doc d'origine, prix ttc, facture tve, port en plus.

Hard : Amiga 2000B, Rom 2.04, workbench 2.0, 1Mo: 900F; lecteur disq. 3,5 int.: 300F; Amiga 2000B, Rom 2.04, workbench 2.1, cate mega chip DKB: 1900F; 3 barette memoire GVP Simm 32, 4Mo/60ns, pièce: 1500F ; DD interne maxtor 202Mo SCSI: 1000F ; AmaxIV (avec roms): 2000F ; DD int. Quantum 100Mo SCSI: 700F ; boitier dérivation parallèle (permet d'avoir 2 périph. sur la sortie parallèle): 250F ; boitier CP 10 satellite et télévision: sorties audio-vidéo et Y/C pour Amiga: 500F. Soft: comptatelier 1,24 (compta d'entreprise): 700F ; Animator: 100F ; Compte-cheque: 100F ; Scala mm300 vf: 1500F ; Elan Performer vf: 200F ; Ad Pro 2.5 va + module Ad Pro: 1000F ; Font designer va (ed. de fonts): 700F ; Golddisk type (3 fonts compugraphic: Bruch, cooper black, revue shadow: 100F). Contact Gérard: Tel: 59 24 41 43 HB ou 59 24 96 69 HR.

8 méga Ram pour A3000. Tel: 07 34 33 06.

Imprimnte Nec P2 Plus 24 aiguilles parfait état avec chargeur feuille à feuille, cable parallèle et 1 cartouche neuve: 1200F. Tel: 16-1 43 46 03 19.

Amiga 4000/040 10Mo Ram: 13000F. Ecran multisynchro 1960 (très bon état): 2300F. Scanner PowerScan4 256 gris (produit d'excellente qualité): 900F. Imprimante HP 500 Couleur: 1800F. DD 3,5 (seagate) 250Mo: 800F. Tel: 16-1 42 49 19 21.

A1200 (acheté janvier 94) jamais utilisé + joystick MegaStar neuf: 2000F. Contacter William au 69 42 37 76, 91230 Montgeron.

A1200, moniteur a1084, carte GVP A1208, contrôleur SCSI 2, HD 330Mo SCSI, coprocesseur 68882 à 33Mhz, 4Mo de turbo Simm GVP à 60ns, 2 joys: 6000F + Imagine 3.0: 1000F + Caligari 24 vf: 800F. tel: 74 93 22 73.

A4040/10Meg/HD120 + 2 lecteurs 3,5 + monituer multiscan + imprimante Citizen Swift 200 (24 aig) + modem VSR 14400 + Digit audio+ 200 diks + logiciels + camescope VHS C PAL. Le tout 25000F tbé + docs. tel: 88 67 14 30.

Carte acc. GVP1230 Turbo I (68eco30 40Mhz + Copro 68882 40Mhz + 8Mo turboSimms GVP 60NS) + DD 2,5 120Mo + Genlock SATV GST40 A-YC + imp. Panasonic KX-P 2123, 24 aig., n/b & couleur, lot ou séparément, tel. à Frédiéric: 49 38 21 95 (rég.86).

Démodulateur Nokia Mk2 200 canaux 2 antréés 120 radio: 2000F. Contrôleur HD SCSI GVP 40Mo: 1500F; carte extention 2Mo est. 8Mo: 1000F; revues AmigaNews n°9 au n°68 pour 600F; Caméra vidéo n°6 au n°66: 600F. Tel: 81 95 37 63.

DD 2,5 + cable pour A1200 85Mo: 590F; Blizzard 1230, 68030 60Mhz + 8Mo Ram: 3900F; Simm 32-36 bits 4Mo: 650F; 8Mo 1200F; 16Mo: 2200F; 32Mo: 3990F. Chriss au 64 30 67 82 à partir de 19H.

A2000 + 4Mo Ram + DD 80Mo peuplé +DD 230Mo (neuf) avec contrôleur SCSI + moniteur 1083s + genlock Gst 40 A + VidéoDirector + interface Midi + logiciel Flammitel + imp. Nec + doc + 200 logiciels: 5000F. Tel: 16-37 42 59 65.

Pour A500 A501 de 512Ko + horloge: 230F; Power Computing de 1,5Mo + horloge: 425F; disks de marques 3,5 df dd. Tel: 32 35 95 94.

Kit multimédia pour tout Amiga avec: 1 digitaliseur vidéo vidi 12, 1 digitaliseur audio Technosoud Turbo II, 1 interface midi, le logiciel midi Musi X, Octamed pro v5.0, DSS v3.0 et ttes les docs: 800F; disque 3,5 Quantum 250Mo pour 1200, Wb 3.0 installé avec Magic Wb + divers softs originaux installés: 1500F. Stéphane au 89 26 21 90 (dépt 68) du 2/06 au 7/06 et du 16/6 au 21/06 (cause armée).

Echange costume orthopédique pour dahu en peau de couille de mouflon traitée Scotchguard contre massue OUMGAWAH ou YAGAH Pro .

A600 + 1085s + logiciels + jeux + joys + souris + disks: 2500F; DD2,5 170MO: 2000F; Scanner 64 niv; gris: 900F; lect. ext.3,5: 300F; carte Pcmcia 4Mo: 600F; ext. Mem int. 1Mo: 400F ; imp. BJ10 + bac automatique: 1500F. Tel 43 23 36 66 après 17h (dept 72).

A200B Ecs 1.3/2.04 Wb2.1 1,6Mo fast, Scsi GVP séries II + 2dd 40 Mo, joys, 2 lecteurs 3,5, Sampler, Sound processor, minitel, 150 disks logiciels + nbrx livres + moniteur 1084s: 4800F; carte A-Max II + (est IV): 1800F. Tel 1- 49 09 02 39 répondeur.

A120 + DD 80Mo + 8Mo de mem. + 2Mo de chip ram, (carte accélératrice Gvp A1230 Turbo 2 (68030) 40Mhz 4Mo + copro arithmétique (68882) 40mhz + mem. 4Mo 32B Its 60ns) + port Scsi2 ext. + monitor couleur 1083s + 1 lecteur ext. + 1 souris: 7000F. Scanner main, 50 à 400 dpi, n & b, 64 gris et jusqu'à 262144 couleurs; 6 mois garantie: 2500F; gratuit si les 7000F réglés en espèces. Tel: 16-1 34 11 20 84 après 17h.

Ram 1Mo A500: 200F; Dctv: 1000F; HD500 gvp 52Mo: 1000F; Digiview Gold 4.0: 300F; Perfect Sound 3.0: 200F; revues Amiga: 1F l'unité. Tel: 26 84 80 24 après 19h.

A1200 Dynamite neuf: 2000F, Dss+: 490F, vidi24rt: 1600F; Aladdin 4D 3.2: 3000F; AdPro: 950F; Frame Machine: 3000F + Prism 24: 2700F; carte accélératrice A1200/4mo: 1400F; Scala MM300: 1000F; Camescope Sony TR 750E HI8/Svhs 570000p + valise: 7500F; pack gestion Syberstart: 790F; nappe Scsi II 3 connecteurs: 60F; nappe 2,5: 40F. Tel: 76 72 01 48. Yan.

A1200 2+4Mo + DD 120Mo + carte accélératrice 28 mhz + lect. ext. + moniteur couleur + 100 disk + doc + digit vidéo vidi 12: 5500F. Tony. tel: 1- 45 95 10 21 le soir.

Carte Retina ZII 2Mo soft retina v203 et Egs 7.0: 990F; Cdrom scsi Nec int. double vitesse + pilotes Amiga et Mac: 790F; carte A2065 Ethernet & manuel + Envoy: 590F; lect. int. 880Ko: 190F. Tel. Cyrille. Bur: 1-40 01 67 10; (16) 37 30 96 87 après 20h30.

Pour A500 DD scsi 50Mo: 900F. Recherche copro 68882 40 ou 50 mhz Aga. Tel: 48 65 15 33 (dept 18).

Hand scanner Alfascan 800, 800 dpi avec Aga, 16 à 256 niveaux de gris, neuf: 800F. Echange possible contre MegaChip ou DD ou autre consommable de valeur équivalente (+ de 1400F boutique). Didier au 27 44 06 83. Recherche animations Rétina et Scripts ARexx pour TvPaint 2.

Imprimante Nec P2 Plus 24 aiguilles parfait état avec chargeur feuille à feuille, cable parallèle et 1 cartouche neuve: 1.200F. 16.(1) 43 46 03 19

A4000 0/40 10 Mo de Ram, DD 125 Mo, Ecran 1942 avec filtre, 2 sortie vidéo, avec AD Pro Version 2.5, DPaint V AGA, Volumn 4D Pro, et plusieurs autres logiciels en tout genre, matériel en excellent Etat de marche livré avec notice complète et emballage d'origine Prix: 15.500F. Vds Scala MM 400 en Français 1900F. Genlock GST Gold Pro de SATV en excellent Etat avec malette d'origine 3.500F, Moniteur Amiga 1084 en bon état 1000F. Possible reprise d'un Amiga 1200 avec DD et 8 Mo RAM si achat du 4000/40. Faire proposition au 93.22.49.20

A600 + HD80 + Ext Mem 1 Mo horloge +

Les petites annonces sont payantes (sauf abonnés)

Les petites annonces doivent nous parvenir avant le 10 du mois pour parution dans le numéro suivant à l'adresse suivante: **AmigaNews Petites Annonces, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse** accompagné de votre règlement par chèque à l'ordre de AmigaNews.

Tarif: 25F la PA de 50 mots maximum + 10F par ligne supplémentaire.

Les petites annonces sont gratuites pour les abonnés (dans la limite de 50 mots par annonce et de deux annonces par an).

N'oubliez pas d'indiquer un moyen de vous contacter dans le texte de votre annonce (tél ou adresse ou les deux). Dans votre commande, veuillez également inscrire vos coordonnées complètes (obligatoire).

Moniteur couleur: 3000F. Pour 1200: HD 3.5p 210 Mo + cable: 800F sans cable: 700F. Moniteur couleur 1084: 800F. Propage v4.0 + Prodraw v3.03 (compatible 4000): 900F. RAM SIMM 72 PINS 1 MO: 150FX4 Tel: 20.42.87.61

Moniteur A1084 en excellent état de marche avec emballage d'origine et notice complète au prix de 700F plustôt dans l'Eure ou la Seine Maritime. Tel: 32 25 94 55 (Eure).

Abominable YETI des sommets échange couple de Dahus turbulents contre console SEGA + jeux.

Pour 1200 carte acc 1220 Turbo 28 Mhz + 4Mo (service 1 mois): 2000F avec 68882/ 40 Mhz + oscil: 2500F. Adapt Svga DB23> DB15: 100F, Divers C: 2F pièce et recherche lecteur Ext ou Int HD (1.76 Mo). Sylvain au 40 39 90 79 paiement en 2 fois possible pour la carte et copro.

CD32 + S-Sport (=lecteur CD Rom pour Amiga 1200) + 4 jeux + CD Domaine Public: 1200F (Nov. 94); Civilisation AGA pour Amiga 1200: 130F. Tel: 51 65 96 14

Moniteur multiSyncro 1960: 1200F - Carte EGS spectrum 2 Mo: 2500F . Imprimante couleur BJC600: 2200F - Carte son Sunrize 1012: 2200F - DD pour A4000 540 Mo: 1300F - sim 4Mo: 1100F - Lecteur de disquettes neuf pour A500-600-1200: 4450F - Clavier + boitier A1200 (Neuf): 350F. Tel: 83 28 86 70.

A500 1 Mo + moniteur 1081S + Docs d'origine + livre Trucs et Astuces + Home Office Kit: 1700F frais de port en sus (Dept. 49). Tel: (16) 41 59 92 00 ap 18h.

Pour A2000 Carte PC/XT + lect. 5" 1/4: 300F, KickStart + WB 2.04: 300F, DPaint IV: 300F, Livres: Clefs Amiga, Super-Jeux, Applications/ SuperBase, Guide SOS, Livre Amiga-Dos, Livre AmigaBasic, Livre graphisme, Bible Amiga: 40F chaque. Tel: Patrice au 88 91 38 79 ap 19h.

Amiga 1200, équipé d'une carte accélératrice M-TEC 68030 à 28 Mhz avec copro mathématique à 20 Mhz, 4 Mo de FastRam (soit 6 Mo au total). Avec DD intrene de 120 Mo et un Over-Drive de 420 Mo remplis d'utilitaires, de jeux, d'images et de sons, avec aussi 2 Joypads, souris, lecteur externe et nombreuses disquettes. Le tout 7500F, vente séparée possible. Contacter Colas au 30 71 56 72

Kit pour report vidéo Image composé d'une carte V-LAN (compatible PC) d'un magnétoscope pro Sony SVHS S.9620, d'une carte SVBK. 160 (Time-Code)+ 2In logiciel de report Image/ Image. Prix: 35.000F. Tel: 38 53 71 25

Real 3D v2. Prix: 2000F. Cherche Amiga 4000/ 030 à Prix rasonnable. Tel: (1) 43 58 58 12 ou 32 21 60 36

Transformez votre 4000/30 ou 4000/40 à peu de frais: vds carte fille 4000/40, vds barettes 4Mo 32 bits.

Carte accélératrice G-Force 68040 à 33 Mhz 4 + 12 Mo 11500F. Genlock GST Gold Pro 3800F. Genlock G-Lock de GVP 1850F. Imagine 3.0 à 4.0 (upgrade constant) 2400F. (en cadeau pour l'achat de la G-Force: A2000 + moniteur 1084S + dd52 Mo) tel: 38 53 71 25

Amiga Tower (04/95) 28 Mhz + 68882 / 40 Mhz + 6 Mo + HD 340Mo + clavier Protouch + lecteur CD ROM + HP 2X30 W + moniteur 15" Multisyncro + imprimante LQ 200 + divers accessoires + Env 500 disquettes (démos, DP...) + CD + housse... 13000F (dpt 44). Tel: 40 39 90 79. Paiement en 2 ou 3 fois possible

Imprimante Epson LQ200 + Ruban, tte neuve + ruban rechange: 800F. Carte Acc. Pour A1200 Blizzard 1220 / 28Mhz, 4 Mo Fast, copro 68882 à 40 Mhz + oscillo + horloge: 2500F et divers CD. Tel: 40 39 90 79 de 14h à 18h

Carte accélératrice MTEC 1230/ 42, cause double emploi. Acheté 03/ 95 avec 4 Mo de RAM 32 bits, horloge et copro 68882. Le tout 3100F. Tel: 38 71 03 20 (la semaine) 38 98 73 67 (WE).

A 4040 DD120 Mo 18 Mo RAM: 8500F écran 1960: 1000F, imprimante Canon FP510 + ICAO: 5500F, DCTV: 500F, ADPro2: 400F, Brillance: 300F originaux. Tel: Paris 48 83 47 77 ou répondeur 48 85 09 29.

PC Task 3.1 (enregistré FFD): 500F, Emplant 5.1 (série) 2800F, 1083 S: 600F, 2carte ethernet PC: 200F chaque, 2 Mo Chip RAM 4000: 300F, 2 1200 HS (sans lecteur): 400F pièce, Straemer PC + cartouches 40 Mo? (CIPHER) prise DB 37: 300F, streamer PC, format cartouche?: 300F (IRWIN). Yves au 83 53 51 83 (soirée).

A500 + moniteur couleur + jeux. Etat neuf. Sur dpt 30, 13, 84 tél: 90 91 62 50 (Heure bureau).

Lot de 12 disques syquest 88 Mo 1500F, Imagine 3.2 Version PC: 3000F

HD SCSI Quantum LPS 80 Mo: 700F + Port. En cadeau HD SCSI Seagate 30 Mo, le tout en parfait état. Imprimante Star LC 10 couleur + 3Rubans couleurs: 600F + Port. Gilles au 67 66 34 66 ap 20h

A 4040 10 Mo / 340 Mo 14000F, console CD32 + S-port + jeux: 900F, barette 4 Mo 32 bits A1200/ 4000 : 800F, barette 4 Mo 32 bits GVP (combo / A1230): 1500F, DD 1 Giga SCSI: 2900F, 540 Mo SCSI: 1500F, 540 Mo IDE: 1300F, 420Mo IDE: 1200F, divers composants Amiga: ROM, CIA, PAULA, GARY, DENISE, ECS/OCS, 68K, 68010 (grande quantité 60% prix magasin), carte emplant Deluxe: 2800F, Floppy A1010: 250F. Tel: (16.1) 42 26 20 57.

A 1230 (68030 + 68882 50 Mhz) + IF SCSI 2 (3.5 MO/S) + MMU 3200F (SS Gar) Simms / 2 Mo: 400F, 4 Mo / 800F, 8 Mo / 1500F Disque SCSI 540 Mo: 2300F (SS Gar.) IDE 2.5 P 40 Mo: 400F. Table de montage RME 100: 500F. Camescope d'épaule Canon E708 Pro télécommande IR, Zoom 8, entrée + sortie vidéo, arret sur image/ ralenti/ IM par image superbe: 4200F / valeur en 90 = 14000F. Objectifs sony télé + GRD angle/ 700F / Kit support caméscope épaule mains libres/ 500F. (super) Hyper cache + DPaint + Fantavision + Kind - Words + W.Master + V.Generic Master + cale fonts= 800F, valeur 3800F. Imprimante laser Postcript, 4.5 Mo +F Apple Talk (tourne sur PC, Amiga et Mac). Le top prix: 2800F comme neuve, ech. possible contre scope SVHS ou HI8. YTél: 47 32 42 79 ap 18h.

Canon BJ 10 Ex + Switcher 1.3/ 2.0 Prix à débattre et recherche boîtier Tower pour A500+. Tel: 81 44 28 87 (répondeur avant 17h).

Moniteur commodore 1085S: 500F. Amiga 500, 1Mo RAM: 500F. Lecteur Externe 3.5 pouces, senator: 200F. Tel: 16.1 60 78 26 58 ap. 19h. Dpet. 91 (Esonne).

A1200 - 6 Mo RAM - 68020 28 Mhz - Blizzard 1220/4 - HD 80 Mo - Overdrive CD - CD Roms - moniteur Philips - Filtre écran - HP 510 avec Kit de nettoyage. Le tout sous garantie. faire offre à Franck au 55 84 32 08

DD Conner 3 1/2 240 Mo: 800F, Ishar 3150 F, Syndicate, Silent Service 2, Epic 100F chacun. Recherche carte extention mémoire pour A4000 DBK 3128, ainsi que Photogenics à petit prix. Olivier à Paris au 42 51 43 97 (Répondeur si absent.)

A1200 + Blizzard 3 à 50 Mhz + copro 68882 à 50 Mhz + 10 Mo de RAM + DD interne de 520 Mo + lecteur externe 880Ko + logiciels pro. (Imagine 3.0, Alladin 4D, Image Master + ETC jeux, démos: 8000F. Contactez Jérome au 30 65 33 21 de 13h à 21h.

Carte passerelle A2088 (Nec V20 + copro), lecteur 5 1/4, File Card + DD 40 Mo + carte RAM 128 Ko PX 1000F. DD 380 Mo SCSI (OS 3.1 installé) PX 1500F. 8 barettes SIMM 2 MO IBM (PS/1 286...386) DX 1800F à débattre. Carte RAM Commodore 2MB 600F, (16.1) 39 15 00 47./

CLUBS - CLUBS - CLUBS - CLUBS

FRANCE

06 AMIGAZUR CLUB, 33 rue Joseph Flory 06150 Canne la Bocca, tél 93-90-84-51, tél 94-53-72-88

10 CLUB INFORMATIQUE F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cédex 25.82.58.34

17 CLUB OLERON INFORMATIQUE, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron

18 KLUB Amos France jeudi et vendredi après-midi BP 133 18003 Bourges Cédex Tél 48.65.14.56, Fax 48.24.83.75

18 CLUB Informatique, BP413, 18007 Bourges

26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix, 26200 Montelimar, tél 75-53-01-48

31 Association UPS Amiga - Université Paul Sabatier de Toulouse 61.39.22.77

33 BUGSS user group Bordelais 25b rue du prof. Lande 33380 Biganos - 56.82.70.01 - 56.85.50.77

35 RAC Rennes Amiga Club, 17 rue E Bernard 35700 Rennes. Tél 99.63.67.12

37 PIXEL ART 4 avenue du Général de Gaulle 37000 Tours

38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél 76 32 38 41 S Parenton

38 Espace Info - MJC de Vienne 11 quai Riondet (2ième étage) 38200 Vienne. Rens. MJC de Vienne 74.53.21.97

38 International Amiganetwork Club c/o Gavinet C. Quartier JacqueMont 38160 ST. Antoine l'Abbate France

40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58-06-25-24

45 Club AMIS 6 rue des Capucins 45650 ST Jean le Blanc. Tél 38.73.06.83

54 Raoul TAM TAM 29 rue Charles Sadoul 54000 Nancy

54 MANOR, quartier Mermoz, Bat n°2, 54240 Joeuf. Tél 82.22.86.58 Fax 87.63.07.71

57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Clémenceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03

57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03

59 ASSOCIATION MICRO- LOISIR, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul Tél 20-04-40-49

59 ORDILEERS Club Informatique, 9 bis rue du Géneral de Gaulle 59115 Leers. Tél 20-82-95-36 (sam 14h-18h, dim 10h-12h)

64 MICRO INFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.

66 CLUB INFORMATIQUE STEPHANOIS, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68-92-48-18, 68-92-05-52

67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-62-90-43

72 ATOL, William Laurent, 8 rue du parterre, 72000 Le Mans, Tel 43.86.01.59

73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery

75 CLUB AMIGAFAN, Yan Schmitz, 42 r G. Cavaignac, 75011 Paris

75 CLUB Amiga Telecom Paris, Maison des Elèves de Télécom Paris, 212 r de Tolbiac 75013 Paris

76 ESIGELEC, CLUB AMIGA 1 rue du Maréchal Juin BP14 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tél 35-52-80-37

76 GURU AMIGA CLUB du HAVRE (GACH), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76620 le Havre. Tél 35-48-37-12.

77 CLUB INFORMATIQUE 36 rue Grande Puiselet 77140 St Pierre les Nemours. Tél: 64 28 07 75

77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83

77 INFELEC Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73

77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins

81 MICROTEL-CLUB d'ALBI - 1 Av du général Hoche 81013 Albi CEDEX

83 ATACOM- Délégation région SUD.EST Michel Franquenk "Le verger des Arènes" 69 rue des pêcher- 83600 Fréjus Tél 94.53.66.02(**ap 19h00**)

83 Club Amiga Toulonnais 11 rue Gorlier 83200 Toulon

92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison

92 SIMON INFORMATIQUE. Cercle d'utilisation A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex

93 MICROTEL CLUB GAGNY, CMCL 20 rue Contant, 93220 Gagny. Tél 43.88.08.30

93 CLUB FRANCE MICRO, BP 55 93390 Clichy S/bois Cédex

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, M.J.A - 1979-1981 chausée de wavre. 1160 Bruxelles 1000 BRUXELLES. Tél 322/673 74 05

7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai

7120 GCCL-MICRO, club Amiga en Hainault. Siège central et section de Vellereille 064-33.79.46, section de Manage 064-45.83.18, section de Mons 065-34.89.27

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) 3501, Côte Ste Catherine #212 Montréal, Québec H3T 1Z8

Club Amiga du Quebec #15 , 4 ieme avenue sud Roxboro Montreal H8Y 2M1 QUEBEC CANADA. Lignes de BBS : (514) 355-1280, (514) 421-0285, (514) 684-7500. Réunion tout les seconds jeudi de chaque mois de 19h a 20h au centre communautaire de Monkland.

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, Siège central et sections de Lausanne, Vevey, Yverdon, CP 297 Bergières, 1000 Lausanne 22, Section de Monthey, CP 1185, 1870 Monthey 2

1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22

1205 International Commodore Club Genève, c/0 Michel Matthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve

1214 Club Informatique du Lignon Section Amiga et PC. 022.970.02.66, 1214 GENEVE

1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587

2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 11 numéros pour la somme de 100FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Genève.

AmigaNews - abonnements et anciens numéros

Abonnement de 11 numéros...........315F
Pour l'étranger (tous pays sauf Japon 33F de port par numéro).............365F (Avion 495F), paiement par mandat postal ou carte bancaire uniquement.
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre ou photocopie. Les numéros précédents sont tous disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée):
1 à 10 numéros, 15F par numéro; 11 à 20 numéros, 14F par numéro; 21 à 30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus, 12F par numéro. **(Ajouter participation timbre: 15F pour la France et 30F pour l'étranger quel que soit le nombre de journaux commandés).**

Oui, je m'abonne pour 11 numéros **à partir du numéro........**
(Délai d'enregistrement environ trois semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro. Délai de livraison environ 3 à 10 jours après les kiosques, sauf à l'étranger!)

Nom.......................................Prénom...............................

Adresse...

....

Bon à découper ou à photocopier et à adresser avec votre règlement au nom d'A-News à : **News Edition, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'étiquette d'envoi.

PAR CARTE BANCAIRE

En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous. Vous pourrez aussi vous abonner avec votre carte bleue en téléphonant au 61.47.25.67

No: | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'expiration | | | | |

Date.............................. **Signature............................**

NOTRE SUPPLEMENT DP MENSUEL

Amiga DP

LXZ: va t-il supplanter LHA?

Un nouveau type d'archiveur est apparu sur Aminet : LXZ Version 1.01. Bien que semblable au maintenant très célèbre LHA de Stephan Boberg, LZX utilise un concept nouveau qui regroupe les différents formats de fichiers ensemble, puis compacte le groupe dans son intégralité. C'est tres efficace dans la plupart des archives, car les variétés de types de données a traiter peuvent être rassemblees puis compactées d'un coup.

Par exemple, tous les fichiers d'icônes formeront un groupe, ensuite, les fichiers IFF, puis les exécutables ... La taille maximale d'un groupe fixe a 260 Ko par defaut peut être augmentée par l'option -M pour un gain supplémentaire.

PERFORMANCES COMPARATIFS DE LXZ ET LHA

Fichier: include (2 302 765 Ko)		
LHA	959 077	1.48
LZX 5??	746 196	1.37
LZX -M500	738 674	1.34
LZX -M1000	736 754	1.26

Fichier:TDSystem (376 152Ko)		
LHA	195 404	0.22
LZX	110 302	0.14

Fichier: Sherlock (431 433Ko)		
LHA	225 931	0.25
LZX	191 158	0.13

Fourni avec un Guide particulièrement complet qui récapitule les archiveurs les plus utilisés sur Amiga et PC avec leurs avantages et leurs points faibles, il explique toutes les commandes et options de LZX (qui a l'avantage de garder la même syntaxe que les autres programmes du même type).

Dans la version (non enregistrée) proposée sur Aminet, l'archive est limitée à 2 GByte et utilise la bibliothèque (obsolete ?) ARP library pour quelques fonctions comme les wildcards (#?).

Trois exécutables sont disponibles, compilés pour les processeurs 68000, 68020 et 68040 pour de meilleures performances.

Il est prevu fin 95 qu'un portage sur les plate-formes PC et Unix soit fait (en cours de développement) ainsi qu'une option pouvant utiliser le package XPK ainsi qu'un compacteur disque orienté DMS (track).

Pour l'instant, LXZ ne souffre que d'une pauvre diffusion du fait de sa jeunesse par rapport à LHA son concurrent direct. Situation a laquelle il faut sans aucun doute remedier, du fait des avantages multiples qu'il propose actuellement: taux de compression et rapidite, sans compter des modifications ulterieures (compatibilite Unix PC XPK et possibilite compacter des disques dans leur intégralite via le trackdisk.device).

LZX Amiga version par: jonathan.forbes@canrem.com

Eric Porcher

AFLE victime de La Poste

L'**Association Française de Libre Essai** (AFLE) nous communique qu'il a été touché "de plein fouet" par une grève de neuf semaines par le Service Postal des Bouches du Rhône qui a crée des perturbations énormes dans l'acheminement du courrier. Il a fallu parfois plus d'un mois avant de recevoir un pli, et autant, sinon plus, pour que la réponse parvienne à son destinataire.

AFLE demande à tous ceux qui lui ont écrit pour ses DP de prendre patience, et s'excuse par avance pour la longue attente imposée. *(Disquette catalogue contre 10 F, AFLE, BP505, 13091 Aix en Provence Cedex 02)*

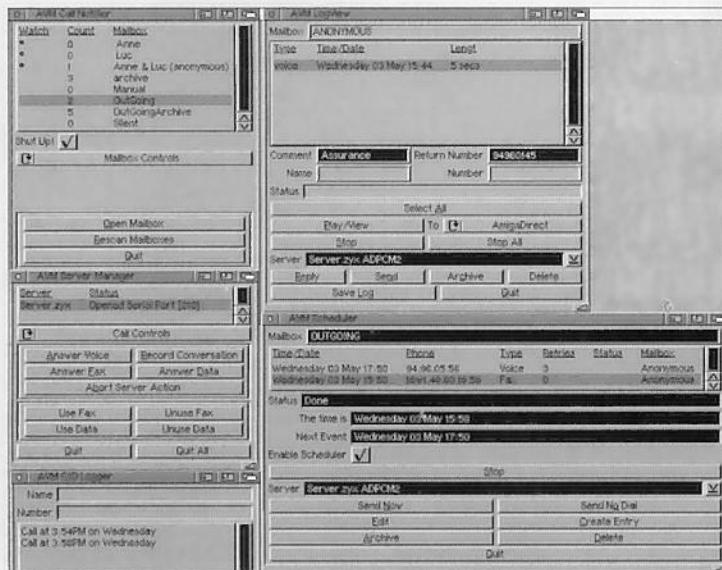
Répondeur vocal intelligent, FAX, data: tout en ‹un, et c'est du shareware!

Advanced Voice Machine

Luc découvre le soft du siècle

Il s'agit du soft de l'année. Non, de la décennie... Que dis-je de la décennie? Non, c'est le soft du siècle!

Je m'emporte un peu, mais comprenez moi bien, il s'agit d'une oeuvre extraordinaire, un soft pour l'Amiga, comme on aimerait en voir plus. Passons sans plus tarder à l'exploration de ce logiciel.



AVM - L'ensemble

Présentation

AVM vous permet de faire de votre Amiga un répondeur téléphonique ultra performant: répondeur vocal, fax et data. La seule condition est d'avoir, bien sûr, un modem au moins fax/data, la capacité vocale étant un plus non négligeable. Le modem le plus connu dans ce secteur est le ZyXEL (dont ANews et moi-même sommes équipés).

Donc, une fois que vous aurez installé le soft, connectez votre Amiga au modem et ce dernier à votre ligne téléphonique, vous aurez à votre disposition un serveur vocal/fax/data des plus performants et d'un très haut niveau.

L'installation

Elle se fait sans problème car automatisée et il vous est posé suffisamment de questions pour que l'installation soit adaptée à votre environnement.

Grâce aux assigns vous pouvez installer AVM sur une partition et indiquer que les messages enregistrés iront sur une autre partition. La doc est volumineuse mais bien faite. En plus, j'en ai fait la traduction en français donc pour les anglophobes pas de problèmes. Le seul défaut de la doc française est qu'elle n'est pas à jour de la dernière version car Al Villarica (le programmeur) est très productif et fait souvent des mises à jour de son soft (ce qui n'est un défaut que pour les traducteurs de doc...). Attention, il est nécessaire de lire la doc pour bien utiliser AVM.

Quelques détails

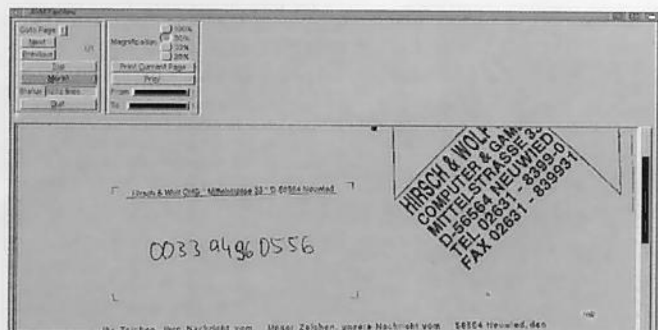
Abordons dans un premier temps les capacités vocales de ce serveur. AVM va donc vous servir de répondeur-enregistreur chez vous. Mais attention, vous avez à votre disposition une tonne d'options qui peuvent vous faciliter la vie. Je vais m'efforcer d'énumérer toutes les options et de les commenter.

- Ce répondeur peut être mono ou multi-utilisateurs. Vous pouvez par exemple, avoir 3 bases de messages bien séparées: un pour le papa, l'autre pour la maman et la 3ème pour le fiston. La personne qui appelle n'aura qu'à appuyer sur la touche 1, 2 ou 3 de son téléphone pour aiguiller son message vers le bon répondeur, comme indiqué par un message que lui enverra AVM quand il décroche.
- AVM peut jouer un message d'introduction différent selon le jour de la semaine, matin/ après-midi/ soir, hasard... Vous pouvez en plus faire jouer un message différent à l'entrée de chaque répondeur.
- A tout moment, l'interlocuteur peut décider d'envoyer un fax, ou de démarrer votre BBS (ou soft Uucp...) que ce soit avant d'avoir laissé un message ou après. Il peut aussi laisser son numéro de téléphone électroniquement après avoir enregistré le message.
- Du point de vue du propriétaire d'AVM maintenant. Il peut faire suivre les appels sur le lieu où il se trouve, idem pour les fax ou encore, il peut se faire appeler sur son Pager. Il peut aussi faire annoncer le numéro de tel où l'on peut le joindre, avec protection par mot de passe pour filtrer. L'Amiga vous prévient si vous avez reçu des messages soit par clignotement de la led de l'Amiga, soit par message audio. Les messages enregistrés peuvent être écoutés sur votre chaîne, par le téléphone ou enregistrés en IFF. Il est naturellement possible de consulter votre répondeur à distance et aussi de modifier quasiment toutes les options. Vous pouvez envoyer des messages préenregistrés, des Fax par votre Amiga à l'heure que vous voulez (enregistrés au moyen d'un digitaliseur ou du téléphone connecté sur le modem).
- Enfin, il est totalement possible de reprogrammer l'architecture de ce système de répondeur. En effet tout fonctionne à l'aide de scripts qui sont entièrement modifiables. Vous pouvez donc installer 2 répondeurs ou 4..., ne pas laisser la possibilité d'enregistrer, mettre 2 niveaux de choix... TOUT!
- Passons au Fax. Vous avez la possibilité d'utiliser un soft de Fax que vous avez déjà en possession (*GPFax, TrapFax*), mais un soft de Fax assez performant est inclus avec AVM: EFax. Personnellement je préfère EFax à GPFax où TrapFax car il est nettement mieux intégré à AVM. EFax vous offre quasiment toutes les possibilités d'un soft de Fax (Loupe, imprimer, répertoire,...).
- Quant à la fonction DATA d'AVM, elle se résume à l'exécution d'un script lançant le BBS après que le modem ait négocié la liaison, et ensuite AVM reprend la main après que le BBS ait été fermé. AVM détecte sans problème les Fax car il y a une porteuse, mais il est impossible de faire rapidement la différence entre un appel vocal ou data. Donc c'est une priorité que vous fixez vous même: soit AVM décroche et lance un message d'intro, soit une porteuse. Dans le premier cas, si un silence total suit la prise de la ligne, AVM fait envoyer automatiquement une porteuse. Dans le deuxième cas, AVM envoie le message d'intro si la porteuse n'a pas été accrochée. Mais il vaut mieux commencer par envoyer le message d'intro car ça ne gène pas un ordinateur, alors qu'un humain n'apprécie pas forcément d'être accueilli par une porteuse...

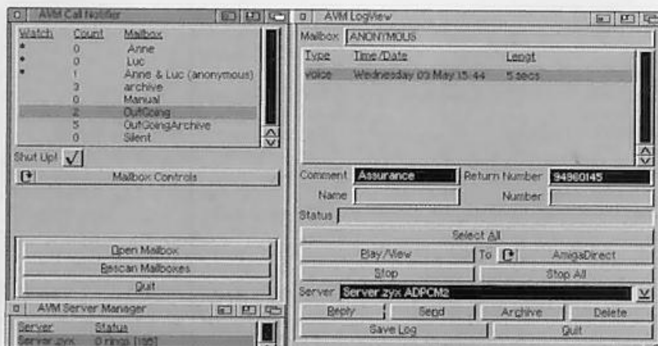
AVM propose également

- Un registre de tous les appels reçus, même si aucun message n'a été laissé.
- Option "silent answer": AVM décroche en même temps que vous le téléphone pour être prêt à toute action: déclenchement de Fax, BBS, enregistrement de la conversation,...
- Le choix de la méthode de compression des messages téléphonique.
- La possibilité de connecter plusieurs modems.

Il faut que je vous annonce quelque chose d'important: le prix de ce soft. Tenez vous bien, il s'agit d'un Shareware! Il est donc gratuitement mis à votre disposition. Le bridage consiste en un habituel requester, une impossibilité d'imprimer convenablement un fax, de modifier les scripts de fonctionnement d'AVM et enfin le système d'appel différé est désactivé. Le prix de



AVM - FaxView



AVM - Call Notifier

l'enregistrement est variable selon ce que vous voulez voir fonctionner en plus: cela va de 25$ (fax only) à 50$ (le tout). Il y a un site d'enregistrement européen. Tout est expliqué dans la doc.

Conclusion

AVM est un soft indispensable pour qui veut posséder un répondeur téléphonique ultraperformant, à bas prix et surtout d'encombrement nul (pour ceux qui ont déjà un modem, pour les autres, la taille actuelle des modems devient ridicule!). Pour les indécis, ceux qui ont déjà un répondeur mécanique, procurez vous le démo AVM (il est sur le BBS Ramses et dans la collection DPAF (2 disquettes) disponible chez FDS et d'autres distributeurs de DP) et vous pourrez juger par vous même des innombrables avantages d'un tel répondeur sur ordinateur.

Quelques caractéristiques d'AVM

- Environ 3.5Mo sur votre HD
- Environ 600 Ko de Ram
- Nécessite le système d'interface shareware *MUI* (je pense que le génial MUI devrait être sur tous les Amiga)
- Prend peu de temps machine
- Nécessite d'être enregistré pour pouvoir l'utiliser pleinement (Supportez le concept Shareware, ça vaut le coup quand les softs sont de la qualité d'AVM).

Si vous habitez en Europe, vous pouvez envoyer le formulaire d'enregistrement à:

Stefan Odenhal, Wickertweg 13, 3902 Brig-Glis, Suisse.

Il s'occupe de toutes les demandes d'enregistrement que vous lui faites parvenir.

Niveau f:	25$
Niveau 1:	20$
Niveau 1f:	35$
Niveau 2:	35$
Niveau 2f:	50$
Passage du niveau 1 à 2:	20$
Enregistrement fax (déja AVM):	10$
Upgrade 1->1f ou 2->2f:	20$
Frais pour D7	2.50$

FISH

La "crise Commodore" semble enfin terminée, mais elle aura laissé ses traces, y compris le diminution du nombre de distributeurs de disquettes de Domaine Public. Heureusement, FDS tient bon en proposant la suite de la collection Fish. Voici les dernières disquettes disponibles...



SuperDuper 3.13 Fish 1044

Fish 1041

Data2Object_v1.3

Avec ce programme vous pouvez créer un fichier objet prêt pour le "linkage" depuis un fichier texte. Il est maintenant possible de mettre les données dans la mémoire chip. Auteur: Matthijs Luger.

OpaqueMove_v1.1

OpaqueMove est une commodité qui ajoute un fond opaque lors du déplacement des fenêtres Intuition. De ce fait, au lieu de déplacer seulement le contour de la fenêtre, celle-ci est déplacée en entier avec son contenu. Auteur: Steve Koren.

ProNET_v1

ProNET est une solution hardware & software qui installe une liaison entre deux Amiga (et pas plus). ProNET peut être utilisé pour échanger des données entre les périphériques des deux Amiga. La différence entre ParNet (écrit par Matthew Dillon et d'autres) et ProNET est que ce dernier peut monter les périphériques de l'autre Amiga comme s'ils étaient branchés directement. Cela signifie que vous ne devez plus accéder à l'autre périphérique 'DF0:' indirectement en utilisant la commande 'NET:df0/...' mais en le montant directement en tant que 'DF2:'. Bien entendu, d'autres programmes connus de ParNet sont fournis, avec lesquels vous pouvez lancer des commandes sur l'autre Amiga ou juste dialoguer entre les deux. Une information complète pour les programmeurs qui souhaîtent développer des outils utilisant le 'pronet.device' est disponible. Auteur: Michael Krause.

VChess_3.1

Un jeu d'échecs shareware pleinement fonctionnel écrit en Oberon. Le type d'écran est sélectionnable (il peut même s'ouvrir dans une fenêtre du Workbench) et peut être redimensionné. Il est possible de jouer à deux, contre l'ordinateur ou laisser l'ordinateur jouer seul. Vous pouvez charger ou sauver un jeu en cours, charger, sauver ou imprimer la liste des mouvements, paramétrer une limite de temps entre chaque déplacement, effectuer diverses configurations, afficher la liste des mouvements, afficher les coups étudiés par l'ordinateur et bien plus encore. Requiert l'OS2.0+ et peut aussi fonctionner sur des machines ayant peu de mémoire Shareware. Auteur: Stefan Salewski.



SuperDuper 3.13 Fish 1044

VDisk_v2.5

vdisk.device est un driver pour un disque virtuel en RAM. Depuis la version 2.0, il a été entièrement réécrit et beaucoup de nouvelles caractéristiques ont été ajoutées. Jusqu'à 16 unités avec une taille virtuellement illimitée (512 MB), allocation dynamique de la mémoire et dé-allocation (optionnelle), support complet de tous les systèmes de fichiers de l'AmigaDOS, résistance aux plus importants plantages du système aussi longtemps que ses propres données ne sont pas corrompues. Dans le cas d'un problème récupération, la cause est identifiable grâce à une commande de support. Auteur: Etienne Vogt.

Fish 1042

Amiga_E_v3.1a

E est un puissant langage de programmation orienté objet, principalement influencé par des langages comme le C++, Ada, Lisp, etc... Amiga E est un compilateur très rapide ayant les caractéristiques suivantes: traitement supérieur à 20.000 lignes par minute sur un Amiga à 7 Mhz, assembleurs 'inline' et 'linker' intégrés au compilateur, large assortiment de fonctions intégrées, gestion de la mémoire fast, unifications, et un nombre impressionnant d'autres fonctions et caractéristiques. C'est la deuxième partie de la distribution qui contient les documentations. Auteur: Wouter van Oortmerssen.

Fish 1043

Amiga_E_v3.1a

E est un puissant langage de programmation orienté objet, principalement influencé par des langages comme le C++, Ada, Lisp, etc... Amiga E est un compilateur très rapide ayant les caractéristiques suivantes: traitement supérieur à 20.000 lignes par minute sur un Amiga à 7 Mhz, assembleurs 'inline' et 'linker' intégrés au compilateur, large assortiment de fonctions intégrées, gestion de la mémoire fast, unifications, et un nombre impressionnant d'autres fonctions et caractéristiques. C'est la première partie de la distribution qui contient les fichiers binaires. Auteur: Wouter van Oortmerssen.

SerMouse_v2.21

Un package complet pour pouvoir utiliser une souris PC sur l'Amiga. Il contient le pilote et les documentations pour concevoir les connecteurs permettant de brancher la souris série PC sur le port souris de l'Amiga. Vous pouvez utiliser la quasi totalité des souris PC sur l'Amiga. Auteur: Patrick van Beem.

Fish 1044

DiskSpare_v3.0

DiskSpareDevice est une amélioration ou un remplacement du système de gestion de disques de l'Amiga. Il vous permet de formater vos disquettes jusqu'à 984 Ko et 1968 Ko pour les disquettes HD. Requiert le Kickstart 2.0 ou supérieur. Cette version apporte de nouvelles caractéristiques et corrige des erreurs. Binaire seul. Auteur: Klaus Deppisch.

MakeVersion_v1.0

MakeVersion est un programme simple pour aider les programmeurs à créer des numéros de versions pour leurs programmes. Auteur: Ben Hutchings
SuperDuper_v3.13 Un copieur/formateur de disquettes très rapide. Peut faire jusqu'à quatre copies, sans vérification, d'un buffer en ram en 38 secondes. Les copies avec vérification d'un buffer en ram prennent 67 secondes pour un lecteur de destination, plus 34 secondes pour chaque destination supplémentaire. Il est capable de copier une disquette à partir d'une image sur le disque dur, ou d'autres devices Amiga comme RAD:, VDO:, FMS:, etc. Il est muni d'un système de compression en temps réel qui utilise le standard Xpk, supporte les lecteurs haute densité, supporte la voix, affiche une liste des disks copiés et détecte automatiquement l'insertion et l'éjection des disquettes. Fonctionne sur les Amiga sous système 2.0 ou supérieur. Cette version apporte de nouvelles caractéristiques et corrige des bogues. Freeware. Auteur: Sebastiano Vigna.

Fish 1045

ACE_v2.3

Ace est un compilateur Amiga Basic freeware qui fonctionne conjointement avec A68K et Blink pour produire des exécutables. Aucune librairie run-time n'est requise. Cette version apporte un grand nombre de nouvelles caractéristiques (dont une interface graphique simple) et corrige des bogues. Ecrit en ACE. Auteur: David Benn

Fish 1046

GfxCon_v1.1

Un convertisseur de formats qui charge et sauve les formats les plus courants: Charge les formats: ILBM, LBM, RGB8, RGBN, PCX, IMG, BMP, RLE4, RLE8, GIF, TIFF, JPEG, RGB-Raw, Targa et sauve les formats: ILBM, PCX, GIF, JPEG, RGB-Raw, Postscript. Il dispose d'une interface graphique. Une version spéciale 68020/881 est incluse. Auteur: Dirk Farin.

MEDUtils_v1.0

Une série de programmes pour les modules MED. Elle inclut des utilitaires pour jouer, ripper et allouer des modules MED. Auteur: Ben Hutchings.

ModUtils

Un groupe de programmes pour les modules Mods. Il inclut des utilitaires pour jouer, ripper, allouer des modules MOD. Auteur: Ben Hutchings. Path: AmigaLibDisk1046:Programs-/ModUtils/

UnPacker_v1.2

UnPacker est un utilitaire de type 'appicon' pour extraire des fichiers depuis le Workbench. Il choisit automatiquement l'archiveur à utiliser par rapport au suffix du fichier (exemple: '.lha). Bien entendu, vous pouvez le configurer afin qu'il reconnaisse chaque format d'archive que vous utilisez. Auteur: Erik Sagalara.

xMore_v1.4

xMore est un autre remplaçant de More. Il est très petit, très rapide, il affiche les fichiers textes compressés avec XPK et PowerPacker, il peut lire également les fichiers HEX. Requiert l'OS 2.04. Auteur: Jorma Oksanen.

Fish 1047

A4000HW_v1.0

Un guide de références hardware (trucs, problèmes, réparations et autres informations) concernant l'Amiga 4000 et les périphériques et cartes les plus courants. Auteur: Warren Block.

Iconian_v1.98

Une tentative de remplacement de l'Icon Edit 3.0 de Commodore. (L'AGA n'est pas requis). Reprend 95 % des caractéristiques d'Icon Edit 3.0 avec en plus une fenêtre complètement redimensionnable avec le support d'une police de taille standard, le contrôle d'une palette de plus de 256 couleurs, le verrouillage du crayon, les annulations multiples... Supporte les textes avec des polices ayant un contour, une ombre, etc... Sauve les icônes avec un nombre x de niveaux ou force une profondeur de 8 niveaux. Permet de couper/coller les brosses, offre 16 niveaux de grossissement et des fonctions pour doubler, diviser ou retourner les icônes et faire le transfert de couleurs des icônes de type 1.3 vers 2.0 et inversement et de 3 niveaux vers 8 niveaux et inversement. Auteur: Chad Randall.

Text2Guide_v3.10

Convertit les textes ASCII en fichiers au format AmigaGuide. Binaire seul. Auteur: Stephan Sürken.

TextCount_v3.0

C'est un analyseur de textes qui affiche des informations sur les fichiers textes (nombre de lignes, de mots, d'espaces...). Il supporte la locale et dispose d'une interface graphique conforme au style guide. Auteur: Constantin Rack.

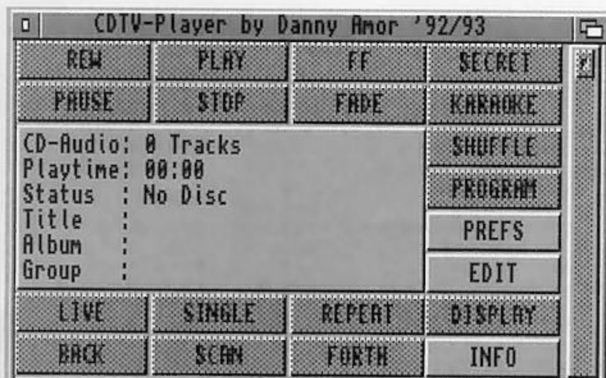
Fish 1048

2Print2_v2.0

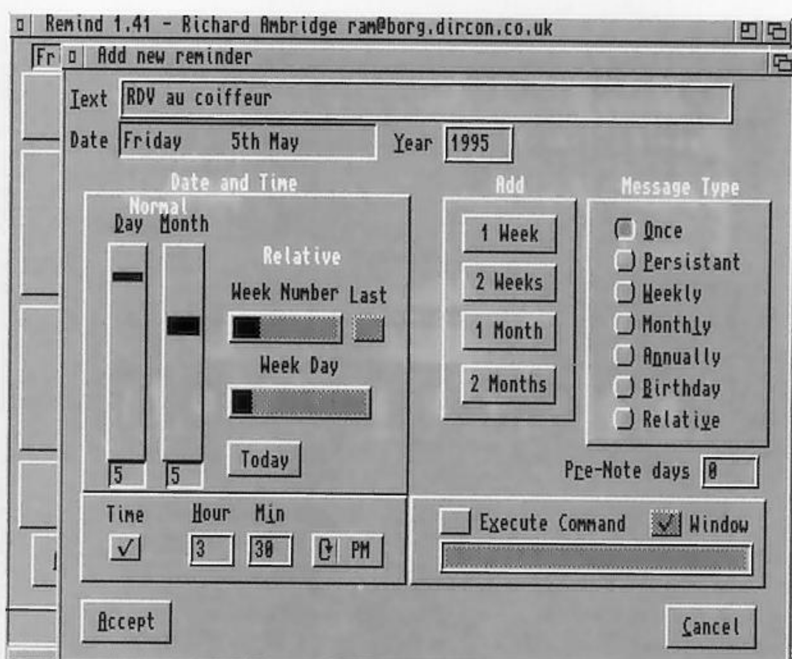
2Print est un petit utilitaire simple pour les imprimantes HP Laserjets et autres imprimantes qui supportent le langage HP-PCL. Son but est d'imprimer en très petits caractères. Auteur: Raj Goel.

Canon600_v2.0

Driver optimisé pour l'imprimante Canon BJC-600. Supporte n'importe quel type de papier, les modes graphiques et les caractères internationaux, le signal sonore de fin de page... Auteur: Sergio R. Caprile.



CDTV-Player v2.31 - Fish 1048



Remind v1.41 - Fish 1053

CDTV-Player_v2.31

Un utilitaire pour toutes les personnes qui aiment faire jouer les CD audios en multitâches avec le Workbench. C'est une émulation du 'CDTV remote control', mais il est un peu plus sophistiqué. Un programme de KARAOKE est inclus. Dispose d'un port ARexx pour une utilisation avec d'autres programmes. Fonctionne avec tous les CDTV, Amiga CD 32 et tous les CD-ROM qui émulent le cdtv.device ou cd.device. Auteur: Daniel Amor.

EpsonFX_v1.0

X-850/Citizen printer driver Driver optimisé (pour Epson FX850/Citizen) qui supporte les nouveaux modes graphiques et les caractères internationaux. Il est aussi plus rapide que le driver standard EpsonX. Auteur: Sergio R. Caprile.

EpsonLX_v1.0

Epson LX-800 printer driver Driver optimisé (pour Epson LX800) qui supporte les nouveaux modes graphiques et les caractères internationaux. Il est aussi plus rapide que le driver standart EpsonX. Auteur: Sergio R. Caprile.

Event_v1.17

Voici un outil qui vous rappelle tout ce que vous voulez. Caractéristiques: Requiert seulement 12 Ko de mémoire (premier argument !), les événements sont stockés dans un fichier de données, il respecte le multitâches, charge uniquemenent les événements de la journée en cours. Auteur: Klaus Muckenhuber.

LSP_v0.1ß LSP

Laser Source Printer est un petit utilitaire pour imprimantes qui utilisent le langage PCL. L'une des applications les plus utiles est l'utilisation conjointe de DOUBLE avec FLUSHRIGHT. DOUBLE imprime deux pages logiques sur une page physique. (Les pages sont encadrées et le nom du fichier fait office de titre). FLUSHRIGHT est un nouveau concept dans l'impression. Quand une ligne est plus longue que la longueur par défaut (souvent 80 caractères), LSP l'interrompt, mais l'aligne à droite. Ainsi le découpage du code source n'est pas modifié. Auteur: Paolino "del" Dell'Aquila

MiserPrint_v1.14

Un utilitaire d'impression qui met jusqu'à 8 pages normales de texte sur une seule feuille de papier. Vous avez ainsi la possibilité d'économiser du papier et du temps. MiserPrint utilise une petite police (courrier ou Gothic) des imprimantes HP-Deskjet et compatibles. Requiert le Kickstart 2.04 ou supérieur. Auteur: Heinz-Guenter Boettger

Fish 1049

DOSReqTools

DOSReqTools offre l'accès aux fonctions de la reqtools.library de Nico François aux auteurs de séquences types (scripts) AmigaDOS. Les requêtes sont pleinement fonctionnelles et peuvent donner un aspect professionnel à vos séquences types. Elles peuvent être employées à l'intérieur d'un document AmigaGuide. Idéal en tant que remplacement du logiciel Installer de Commodore ou comme panneau frontal pour les logiciels utilisables uniquement par le CLI. Toutes les fonctions sont documentées au format AmigaGuide et une douzaine de séquences types de démonstration pouvant être lancées depuis les documentations AmigaGuide sont incluses. Auteurs: Will Bow & Colin Thompson

PPrefs_v2.0

PPrefs force tout programme à s'ouvrir dans le mode que vous aurez choisi, y compris dans les modes non usuels tels qu'HAM et EHB. Vous sélectionnez simplement le mode source et le mode destination et tous les programmes qui voulaient s'ouvrir avec le mode source s'ouvriront avec le mode destination. Il est possible de choisir un mode d'ouverture spécifique pour certains programmes grâce à l'option "mode to mode" pour que les programmes non sélectionnés ne soient pas concernés. Auteur: Olaf Gschweng.
StartUp-Menu_v1.39 Cet utilitaire produit un menu de démarrage complètement personnalisable et qui offre un nombre illimité de gadgets/choix. Il inclut aussi un petit utilitaire de fichier script appelé GetOption. Auteur: Lee Kindness.

Fish 1050

AIFF_dt_v1.11

Un datatype qui permet la lecture et l'écoute des fichiers sonores au format AIFF et AIFC. Ces formats sont très couramment utilisés sur les machines de type Apple Macintosh. Requiert l'OS3.0+. Auteur: Olaf 'Olsen' Barthel.

Binary_dt_v39.6

C'est un datatype pour le format binaire à utiliser avec MultiView ou tout programme similaire ! Ce datatype charge n'importe quel fichier binaire et l'affiche dans le format hexadécimal. Requiert l'OS3.0+. Auteur: Stefan Ruppert

CatchDisk_v1.20

CatchDisk est une simple commodité dont le but est de détecter l'insertion des disquettes dans les lecteurs et de déterminer si elles sont correctement formatées. Si ce n'est pas le cas, CatchDisk, se propose d'exécuter le formatage de la disquette. Auteur: Alessandro Sala.

DefDTIcon_v1.4

Cet utilitaire s'installe seul dans le menu Outils du Workbench. Il permet de changer l'image de l'icône de tous les fichiers sélectionnés par une image par défaut. Beaucoup d'icônes standards sont incluses. Auteur: Lee Kindness.

HotScreen_v1.0

Si vous avez plusieurs écrans ouverts en même temps et si vous devez passer de l'un à l'autre, cela peut prendre du temps pour retrouver le bon. HotScreen vous donne la liste de tous les écrans ouverts grâce à un simple raccourci clavier. Vous n'avez plus qu'à sélectionner celui que vous voulez et c'est tout. Auteur: Carsten Orthbandt

MacSND_dt_v1.7

Un datatype qui permet de lire et jouer les fichiers de données sonores du Macintosh ".snd". Auteur: Olaf 'Olsen' Barthel.

Man_dt_v39.4

Un datatype pour lire les pages des manuels Unix avec MultiView ou tout programme similaire. Le datatype charge n'importe quel fichier de ce type et l'affiche. Auteur: Stefan Ruppert.

ZGIFDataType_39.7

Un remplaçant beaucoup plus rapide du gif.datatype, codé dans le même esprit de vitesse que l'a été ZGif04. Une image GIF est chargée à la même vitesse que le serait une image équivalente au format ILBM !. Requiert un MC68020 ou + et l'OS3.0 ou +. Auteur: Michael Zucchi.

Fish 1051

CX_1.3

CX remplace le programme original "Exchange" du Workbench. Il permet de sup primer toutes les commodités dans le système. Auteur: Fin Schuppenhauer.

DzDir

Un gestionnaire de répertoires qui utilise MUI. Supporte un nombre illimité d'AppIcon et de touches de fonctions, plus de 100 boutons configurables, affiche la date et l'heure dans plusieurs formats, la jauge mémoire est affichable dans différents endroits, possibilité d'afficher un fichier texte directement depuis une archive Lha, reconnaît instantanément le type du fichier avec possibilité d'ajouter des types de fichiers selon les besoins, les icônes par défaut peuvent être réglées pour que DzDir ajoute l'icône correcte en rapport au type du fichier. Il dispose d'un support Arexx, d'une aide en ligne et de bien d'autres caractéristiques encore... Auteur: Ben Martin

PS_v1.36

Etablit une liste d'informations au sujet de tous les traitements et de toutes les tâches en cours. Auteur: Trevor Andrews.

Fish 1052

CFX_v5.560

Crunched File eXaminer permet d'examiner et de trouver des fichiers en utilisant différents critères de recherche. CFX reconnaît de nombreux formats de compactage ce qui lui permet de localiser des fichiers archivés. Contient des options pour tester les fichiers par types "exécutable", "non exécutable", "compressé", "graphique", "sonore", etc.. Auteurs: Bob Rye et Marcus Mroczkowski.

Move_v37.11

Unix type Move command Ce n'est pas seulement une autre commande Move, car elle offre les caractéristiques de la commande Move sous Unix. Auteur: Kai Iske.

PolyEd_v1.242

PolyEd est un puissant éditeur de textes proche de l'utilisateur. Il est petit, facile d'emploi, dispose de toutes les fonctions requises pour éditer des textes, mais ne dispose pas de gadgets tels qu'une horloge, l'affichage de la mémoire, une calculatrice, etc... Il est cependant multitâches, alors rien ne vous empêche d'utiliser un même temps la calculatrice du système... Auteur: Robert Brandner.

Fish 1053

DoIcon_v1.2

DoIcon est encore un autre outil pour manipuler les icônes. Il peut parfaitement être utilisé en même temps que DirOpus ou n'importe quel outil similaire. Caractéristiques: Affichage et manipulation des types d'outils, recherche et remplacement d'un outil par défaut spécifique ou d'un type d'outil spécifique, recherche et effacement d'un type d'outil spécifique, conversion des icônes aux couleurs du système 1.x dans le style et aux couleurs du système 2.x/3.x, conversion des icônes dans le style et aux couleurs de MagicWB en icônes standards 4 couleurs, conversion des données de l'image d'une icône en source C, support complet de la locale et bien plus encore... Auteur: Lars 'SFX' Eilebrecht.

Man_v1.11a

Une commande MAN identique à celle du même nom sous Unix. L'avantage est qu'elle reconnaît les fichiers .guide en tant que documents AmigaGuide. MAN utilise alors un afficheur différent



DeliTracker v2.07 - Fish 1058

pour afficher le document AmigaGuide. De plus, MAN reconnaît les fichiers TeX-DVI et utilise un autre afficheur pour les montrer. Vous pouvez configurer MAN en utilisant des variables d'environnement. Auteur: Kai Iske

Remind_v1.41
Une Commodité pratique et simple pour vous rappeler les dates importantes. Elle dispose d'une séquence de démarrage entièrement personnalisable, peut être utilisée sans horloge sauvegardée par pile, les événements futurs peuvent être pré-rappelés, elle dispose d'un historique des événements futurs et passés, etc... Interface GadTools OS 2.0 complète. Les touches de fonctions sont définissables par l'utilisateur et elle reste complètement cachée quand elle n'est pas utilisée. Freeware. Auteur : Richard Ambridge.

Reminder_v5.9
Reminder surveille une liste de messages et commandes que l'utilisateur (vous) désire voir s'afficher et/ou s'exécuter à un moment donné ou à certains intervales. Comme Reminder tourne en tant que tâche de fond, il a été conçu pour utiliser le moins de temps machine et de mémoire possible. Auteur: Ebbe Holleris Petersen.

Yak_v1.60
"Yet Another Kommodity" propose une sunmouse qui ne s'active que lorsque la souris s'arrête. On peut faire défiler les différents écrans avec la souris ; il y a un économiseur d'écran. On peut programmer des touches pour modifier le Workbench et accéder à ses menus, activer une palette pop-up, entrer la date en plusieurs formats, modifier le volume des KeyClick et tous les paramètres modifiables à partir du Workbench. L'interface Gadtools est présente. Il est complètement localisé pour l'anglais et les catalogues danois, français, allemand et italien sont inclus. Documentations en anglais, français, italien, allemand fournies. Il inclut un script 'Installer' et le source C. Auteurs: Gaël Marziou & Martin W. Scott.

Fish 1054

EdWordPro_v5.0
Un éditeur de textes plein de caractéristiques et 100 % opérationnel qui offre des caractéristiques standards d'un éditeur de bonne qualité comme par exemple la capacité de contenir jusqu'à 15 documents en mémoire, des Macros, l'aptitude à envoyer des commandes AmigaDOS, 12 résolutions d'écran possibles, une table ASCII complète, une routine de recherche puissante, des blocs verticaux, une calculatrice, un compteur de mots, la capacité de classer des morceaux de texte par ordre alphabétique, et bien plus encore. EdWord est utilisable pour éditer des fichiers binaires aussi bien que les fichiers textes. Auteur: Martin Reddy.

FSort_v1.1
Un utilitaire pour trier les fichiers. La commande C:Sort le fait, mais elle est très très lente. FSort essaye d'être beaucoup mieux, utilise moins de mémoire, requiert le Kickstart 2.04 ou supérieur, il est pur et peut être rendu résident, il tire parti des avantages de la puissante 'ss.library' (déjà dans l'archive, voir SSLib<???>.lha sur AmiNet pour la distribution complète). Auteur: Martin Mares.

MidMoose_v1.0ß
Assigne la fonction du bouton central d'une souris 3 boutons à une touche du clavier (F10 par défaut). Ainsi, les utilisateurs qui n'ont pas de souris 3 boutons peuvent utiliser les caractéristiques normalement indisponibles. Fonctionne avec DirWork (non testé avec d'autres programmes). Auteur: Lee Kindness.

Recall_v2.3
Un programme de type mémento pour conserver une trace des anniversaires et tous les autres événements importants. Il est facile à utiliser et offre un grand nombre de caractéristiques. Cette version en apporte de nouvelles et corrige des bogues. Auteur: Ketil Hunn.

Fish 1055

MultiUser_v1.8
Le 'Multi_User File-System' permet de créer un environnement style UNIX où plusieurs utilisateurs peuvent travailler en harmonie. Il est impossible d'effacer les fichiers ou de lire les lettres privées des autres utilisateurs, même s'ils travaillent en même temps sur la même machine grâce à des terminaux. Nécessite le Kickstart 3.0 (V39+). Un disque dur est bien entendu requis. Nécessite également la reqtools.library (V38+). Auteur: Geert Uytterhoeven.

Fish 1056

APIPE_v37.7
The 'APipe-Handler' vous permet d'ajouter le device DOS 'APIPE:' à votre système. Ce device agit d'une manière différente que le device standard 'PIPE:'. L'ouverture d'un fichier 'APIPE:' est analogue à un appel 'popen()' sous UNIX mais de manière plus accessible pour l'utilisateur. Le source complet est inclus. Auteur: Per Bojsen.

RunLame_v1.34 RunLame est un utilitaire multitâches qui "dégrade" le système temporairement afin d'essayer de faire tourner des programmes trop anciens ou mal programmés sur votre système. Si beaucoup de programmes fonctionnent grâce à RunLame, d'autres n'ont jamais pu être corrigés. RunLame n'offre de ce fait aucune garantie, mais n'a pas de bogues ! Auteur: Bilbo the first.

ZShell_v2.2
ZShell est un petit (26 Ko) SHELL rapide et puissant avec beaucoup (64) de commandes intégrées. Il remplace la plupart des commandes dans le répertoire C: ce qui a pour effet de gagner de l'espace sur le disque et de réduire les temps d'accès. Quelques options: édition des lignes, commandes bufferisées, alias, calculette, etc... Les commandes s'utilisent de la même manière que sous le shell de l'AmigaDOS. Requiert l'OS2.0+ et un disque dur pour fonctionner. Cette version apporte un nombre très important de nouvelles caractéristiques et corrige des bogues. Auteurs: Paul Hayter & Martin Gierich.

Fish 1057

ButtonMenu_v1.23
ButtonMenu vous permet de créer des menus ayant l'apparence d'une fenêtre pleine de boutons GadTools. Deux programmes sont fournis. Le premier vous permet de créer le menu et l'autre le lance. Il est aussi possible, par exemple, de lancer votre menu depuis une séquence de démarrage. L'interface graphique du programme de création a été conçue pour utiliser la police Topaz 8, mais il peut s'adapter à la police courante si elle n'est pas trop grosse. Auteur: Oliver Roberts

DOSPrefs_v2.2
Une petite Commodité ayant trois fonctions: Contrôle du "Wildstar"-flag de la dos.library de l'Amiga OS 2.0+. Contrôle des "Noclick"-flags du trackdisk.device de l'Amiga OS 2.0+. Apport de toutes les nouvelles caractéristiques "Unixdirs". Auteur: Norbert Püschel.

IconTrace_V2.02
IconTrace est un programme qui vous permet de contrôler l'activité de l'icone.library quand vous lancez un programme depuis le Workbench. Cela vous permet éventuellement de corriger les spécifications du ToolTypes en regardant si le programme les trouve correctement. Requiert le KickStart 2.0 ou supérieur. Auteur: Peter Stuer.

Picticon_v0.96
Permet de mettre les images dans une appicon puis de les charger en utilisant les datatypes.library et les mettre à l'échelle des icônes. Picticon dispose d'un grand nombre d'options (dans le style d'Iconian) pour modifier l'aspect des icônes. Pour l'OS3.x seulement. Source E fourni. Cette version apporte de nouvelles caractéristiques et corrige des erreurs. Auteur: Chad Randall.

PMontre_v1.2
Une horloge digitale Freeware pour le Workbench. Celle-ci affiche l'heure, la date, un calendrier en anglais, français, allemand, la mémoire libre en Chip, Fast et au total, dispose d'une option PubScreen, d'une alarme avec une requête et d'une option d'affichage sans contour. Auteur: Pascal Pensa.

Publican_v1.6 Publican est un utilitaire de support pour les écrans publics. Il vous permet de régler l'écran public par défaut et l'ensemble des écrans publics. Auteur: Lee Kindness.

QDisk_2.11
Un programme pour Workbench 2.x ou supérieur qui affiche l'espace utilisé par les volumes AmigaDOS montés comme votre disque dur ou votre lecteur de disquette. QDisk vous alerte si l'espace occupé devient trop élevé. Livré avec un éditeur de préférences qui vous permet de configurer QDisk selon vos besoins. Auteur: Norman Baccari.

ToolType_v3.2
ToolType vous permet d'éditer les types d'outils (tooltypes) dans les icônes en utilisant un éditeur de texte, à la place de l'éditeur mono-ligne du Workbench. Vous pouvez aussi classer les types d'outils par ordre alphabétique. Requiert le Workbench 2.0 ou plus récent. Auteur: Michael J Barsoom.

UnLock_v37.0
C'est juste un petit outil pour corriger les problèmes qui se présentent avec les programmes qui verrouillent certains fichiers quelque part sur le disque dur. Pour effacer ces programmes du disque dur, vous devez auparavant identifier les fichiers verrouillés et les dé-verrouiller. UnLock le fait automatiquement pour vous. Auteur: Kai Iske.

Fish 1058

DeliTracker_v2.07
Un joueur de modules complètement multitâches, puissant et très complet. Ses caractéristiques sont l'inclusion d'un système de configuration de fichiers, le contrôle complet par ARexx, le support de xpr... Une Interface souple pour le player etc.. DeliTracker est capable de jouer plus de 80 formats de modules disponibles sur l'Amiga. Les plus importants players comme (PT/ST/NT) sont inclus directement dans le programme et des "players" additionnels comme MED, 8SVX, SMUS, ... peuvent aussi être chargés.. Shareware. Ecrit 100 % en assembleur. Auteurs: Peter Kunath et Frank Riffel.

Inf_v1.35
Une commande INFO étendue qui affiche un plus grand nombre d'informations sur les fichiers du système. Auteur: Trevor Andrews.

TYPmod
Un superbe module Octamed. Auteur: Tom Pettigrew.

Fish 1059

AssignWedge_v1.4
Un clone d'assignX qui évite certains bogues de la version originale. Pour 2.0 uniquement. Source C fourni. Auteur: Olaf 'Olsen' Barthel.

MathPlot_v2.14
Un programme pour tracer des fonctions mathématiques. Dispose d'une interface Workbench 2.0 complète et d'un port ARexx. Nécessite le Workbench 2.0 et la 'mtool.library' qui est fournie. Auteur: Rüdiger Dreier.

TauIcons_v1.7
Des icônes 8 couleurs pour MagicWB. Il inclut plus d'une centaine d'icônes et de dockicons. Une documentation qui explique pas à pas comment installer les icônes et conserver les types de fichiers (tooltypes) originaux est fournie. Auteur: Osma Ahvenlampi

Fish 1060

AmiTCP-Demo_4.0
AmiTCP/IP est le premier protocole TCP/IP disponible pour l'interface SANA-II et c'est aussi le plus utilisé. AmiTCP/IP est la propriété, production sous copyright du NSDI - Network Solutions Development Inc, Finlande. Voir le fichier 'LICENCE' inclus dans l'archive pour les conditions de la licence. Ceci est la version de démonstration de AmiTCP/IP4.0. La version commerciale est une version largement améliorée de AmiTCP avec un nombre important de caractéristiques supplémentaires. Toutes les nouveautés et améliorations futures seront apportées uniquement à la version commerciale. Auteur: AmiTCP/IP Group.

Traduction par FDS, chez qui ces disquettes sont disponibles

Vous êtes un auteur de programmes DP francophones et vous souhaitez que vos créations soient diffusées dans la collection DPAT.
Rien de plus simple, envoyez vos programmes au journal avec vos coordonnées. Tous les langages de programmation sont bienvenus) du moment que les programmes et leur documentation sont en français.

DPAT

La collection DPAF Domaine Public Amiga Francisé contient des programmes étrangers (en anglais ou autres) accompagnés de leur documentation entièrement traduite en français et, éventuellement, d'une version du programme traduite en français. Si vous avez réalisé une traduction d'un DP, n'hésitez pas à nous la faire parvenir au journal afin que nous puissions l'inclure dans la collection DPAF.

Bonjour à vous joyeux pèlerins, deux disquettes ce mois ci, (le mois prochain devrait être beaucoup plus riche), l'une constituée des mises à jour de Frédéric Delacroix, l'autre de divers petits programmes ou images sympathiques. Bisous à tous.


Lavy.256

DPAT 92



ErrorMsg.library v4.02

Mise à jour de la version se trouvant sur la DPAT numéro 84. Je laisse l'auteur vous décrire ce programme. "Tous les développeurs savent combien il est ennuyeux d'inclure dans leurs programmes des messages qui disent à l'utilisateur ce qui ne va pas en cas d'erreur. C'est une tâche longue et difficile pour le programmeur, qui préfèrerait faire des choses plus intéressantes. De plus, inclure les messages d'erreurs dans l'exécutable augmente souvent de façon spectaculaire la taille des fichiers, et ces messages ne sont souvent qu'en anglais. D'où l'idée d'une bibliothèque partagée qui fournirait tous les messages d'erreur localisés que le système pourrait retourner. C'est exactement le rôle d'errormsg.library. Elle inclut une fonction pour retourner un pointeur sur le message à afficher, et des fonctions pour l'afficher. A partir de la V2.0, errormsg.library à une fonction d'interrogation qui lui permet d'être appelée depuis les programmes AREXX. Depuis la version 4, errormsg.library propose également de nouvelles fonctions permettant d'ouvrir une bibliothèque, un device ou une ressource et d'avertir automatiquement l'utilisateur en cas d'erreur, ceci permet un code très compact. Dans l'errormsg.library, les messages d'erreur sont identifiés par un système/sous-système (pour savoir de qui vient le message) et le code lui-même. La plupart des fonctions proposent des tags pour modifier le comportement de la bibliothèque. Auteur: Frédéric Delacroix

Injector v2.34

Mise à jour de la DPAT 84, c'est une commodité invoquée par hotkeys, totalement configurable, qui vous permet d'injecter toutes sortes de choses comme si elles avaient été tapées au clavier. Complètement ré-écrit depuis les versions 1.x. Dispose d'un joli programme de préférences, d'une complète localisation et d'un support AREXX. Requiert le Kickstart 2.04+, reqtools.library V38+ (copyright Nico François) et l'errormsg.library qui est fournie. SHAREWARE 50FF étant demandé, binaire seulement. Auteur: Frédéric Delacroix.

WindowKey v1.07

Mise à jour de la DPAT numéro 84. De nouveau, l'auteur nous présente son produit: "C'est un autre programme 'input helper'. Le rôle de ces programmes est bien connu: ils activ ent, amènent à l'avant, renvoient à l'arrière, zooment, etc... n'importe quelle fenêtre ou écran (au sens Intuition du terme) à la demande de l'utilisateur. Il existe beaucoup de programmes qui font cela, y compris le FKey de Commodore, fourni sur la disquette WorkBench, mais aucun n'avait une interface utilisateur aussi puissante et était aussi flexible que WindowKey. L'interface de WindowKey a été directement reproduite à partir de celle de mon autre programme, Injector. La raison pour laquelle j'ai choisi d'écrire deux programmes différents au lieu d'inclure les possibilités de WindowKey dans Injector est que vous pouvez utiliser un programme sans l'autre, ce qui paraît normal puisque leurs rôles sont totalement différents (c'est un reproche aux autres input helpers qui voudraient tout faire et finissent par ne rien faire). Une autre raison à l'existence de WindowKey est la possibilité de contrôler Intuition uniquement au clavier, au lieu d'avoir à retrouver la souris sous une pile de papiers quand on veut changer de fenêtre active. Pour que cela marche, WindowKey a son propre langage, fait de mot-clés, avec ou sans arguments entre parenthèses." N'oubliez pas, ceci est un SHAREWARE, 50FF sont demandés. Auteur: Frédéric Delacroix.

DPAT 93



AMOS to E

Un fichier AmigaGuide que beaucoup d'utilisateurs d'AMOS devraient se procurer. Vous savez programmer en AMOS? Vous voudriez passer à un langage plus puissant, compatible system, rapide, et qui produise des exécutables courts et rapides? Ne cherchez plus, ce langage de rêve, il existe, c'est le langage E! (d'après l'auteur D'AMOS to E). Le E est un langage disponible dans le domaine public (Version 2.1b sur CAM 740), il traduit en français (documentations traduites de cette même version sur CAM 898).

Le E bénéficie d'updates régulièrement, et les nouvelles versions sont en SHAREWARE. BREF, ce document est destiné aux programmeurs en AMOS qui veulent passer au E en profitant des connaissances acquises avec ce Basic. Il donne des équivalents d'instructions AMOS en E, et indique les changements de syntaxe du E par rapport à AMOS. Auteur: Yann Lohier.

LAVY.256

Une image réalisée par Lavy (Communiquez!, 31160 ARBAS). Cette image a fait la couverture dl'Amiga News Numéro 64.

Mineral Dream

Une autre image réalisée par Yann Julou (d'Art Développement, 31520 Ramonville Saint Agne).

ShowPic v1.01 & ShowImg v1.0

Deux utilitaires faisant moins de deux ko. Ils affichent des images en utilisant les datatypes. Ces deux programmes nécessitent au minimum le 3.0. Les sources Assembleurs sont fournies. L'affichage est relativement rapide et l'auteur est: Patrice Rault.

TGO_Memory v1.1

Ce jeu est la version informatique d'un jeu de mémoire auquel vous avez du déja jouer. Le but est de retrouver des paires de cartes que l'on a le droit de retourner deux à deux. Jeu en AMOS un ou deux joueurs, plusieurs niveaux de difficultés. Auteur: Yann Lohier.

Associations

Rubrique gratuite - Associations *(à but non lucratif)*, envoyez votre catalogue, votre texte (jusqu'à 50 mots) avec copie de vos statuts.

A.C.V. Art Com Vidéo
La meilleure façon d'aborder le Domaine Public, c'est de composer vous même vos disquettes. Sur la collection CAM et Fish, sélectionnez les programmes qui vous intéressent, (X Fish 319 + Y Fish 1000 + Z CAM 877, etc...). Si vous recherchez une texture, une CGFont ou une Color font, etc... spéciale, contactez-nous. Plus économique et rapide. Comptez quatre programmes par disquette avec un ordre de préférence si dépassement des 880 K. 15F par disquette + 20F de port, par chèque à ART COM VIDEO, 107 rue princesse, 59800 Lille. Tél 20.13.80.41

AEIC
L'AEIC est une banque de données sonores et graphiques. Nous ne diffusons pas de Fish et Cam, uniquement les utilitaires incontournables du DP. Envoyez-nous vos productions de qualité. Réponse garantie si enveloppe timbrée. Catalogue contre 10 FF en timbre ou chèque à: AEIC, 6 place de Béthune, 59800 LILLE. Tél 20.15.88.73

AFIV
Pourquoi acheter des logiciels sans les voir? Vous pouvez venir nous voir pour être conseillé sur les logiciels. Catalogue papier (Domaine Public et tarif des formations) sur demande. Renseignement: Association Formation Informatique Vidéo, 2 passage du Petit parc, 06000 Nice. Tel 93.92.15.00 Fax 93.13.90.95

AFLE
Enfin les versions françaises que vous attendiez. Les auteurs des meilleurs freeware, shareware et shareware compensé du moment ont donné à l'Association Française du Libre Essai leur accord et leur soutien pour vous proposer une documentation en français complète et soignée, et même, une version entièrement francisée pour certains de leurs programmes préférés. Disquette catalogue contre 10F - AFLE, BP505, 13091 Aix en Provence cédex 02

ART ET IMAGE DP
Ne cherchez plus! Tout sur le graphisme 2D, 3D, fractales, ray tracing, utilitaires, images, objets, animations, textures, démos etc... Catalogue des nouveautés contre 2 timbres. Art et Images DP, 41 cité la Molle, 13130 Berre

BADCAT
Distribution et création de domaine public. Repreneur des activités de l'association Attila. Plus de 7000 titres en tout genre. Un choix unique à prix exceptionnel. Catalogue sur deux disquettes contre un chèque de 20F. Badcat, BP56, 13153 Tarascon cédex

BUGSS
Réalise des traductions de DP à la demande, propose une collection des meilleurs outils du DP, de la 3D avec les TSiWF, les toutes dernières CAM (direct Canada) & Fish, les dernières nouveautés, les bestiaires, optimdisk, megaDP, bref Le Club Amiga de la région Bordelaise. Pour contacter le BUGSS: c/o Rudy Mathey, 44 rue Morion, 33800 Bordeaux, tél 56.82.70.01 et 56.85.50.77

COMMODEXPLORER/ CORSAIRE PRODUCTION
Recherche animations, musiques, graphismes et court-métrage vidéo pour projet vidéographique et télévision locale. Contactez-nous. Réponse assurée. Commodexplorer corsaire production, C19 la rocade, 91160 Longjumeau, tél (1) 69 09 55 04

CRAYON X
Crée et diffuse ses propres réalisations logiciels jeux et utilitaires, commerciaux ou D.P. Mise en place prochainement d'une antenne de développeurs pour la réalisation de produit de qualité sur Amiga (AGA). Avis aux jeunes talents. Ecrivez en envoyant vos réalisations à Crayon X, 46 rue d'Arsonval l'Esterel Bt B 69800 St Priest. Tél 78 20 65 56

DOM'PUBS DIFFUSION
Collecte et diffuse Démos, Utilitaires, Jeux et Amiga Fish. Catalogue contre timbre à 4 Frs. DOM'PUB DIFFUSION, 10 rue du Vergeron, 38430 MOIRANS

EOLE FILMS
Réalise des documents vidéo de qualité professionnelle et assure le montage de vos propres images quel qu'en soit le format (SVHS, Hi8, UMatic, Beta). Eole films propose également titrages, effets, commentaires, etc... Une partie des travaux est effectuée sur banc informatisé Amiga Videopilot. Tarifs associatifs. Tél (1) 40.34.79.45

FANATIK
Fanatik, association loi 1901. Nos activités sont l'élaboration de la collection ProDIA, la diffusion du bimestriel FTK-MAG et la maintenance informatique toutes marques. Fanatik, 117 rue Lambrecht, 59500 DOUAI. Tél 27 99 33 45

FRA
Vous propose plus de 1400DP (CAM, DPAT, CGFonts, démos, images, modules) à des tarifs imbattables. Notre catalogue est disponible sur simple envoi de 5F (remboursé à la première commande) à FRA 10 BP32 69330 Jonage

FREENEWS
FREENEWS n'est pas qu'une association vous proposant tous les classiques du DP sur Amiga, c'est aussi un club où nous échangeons trucs et astuces, etc... Demandez notre catalogue sur deux disquettes contre 20F (en chèque ou mandat) à FreeNews, 12 allée des Pampres, Cidex 326, 38640 CLAIX. Vous pouvez aussi nous contacter par tél. au 76.68.20.65 (Christophe)

FREE WORLD DP
Distribue des disquettes Domaine Public Freeware, Shareware et Shareware compensé. Plusieurs collections sont disponibles, DPAT, DPAF, FREEWORLD... Nos tarifs sont toujours parmis les meilleurs. Alors n'hésitez pas demandez notre catalogue sur disquette contre 10F (en chèque ou en timbres). FreeWorld DP, 58 rue de la Colombe, 60170 Ribecourt-Dreslincourt

GCCL- MICRO - BELGIQUE
Initiations, formations et ateliers de groupe multi - domaine, DP (CAM-FISH...), labo technique, bibliothèque, prêt/ location des équipements... en Hainault. Siège central et section de Vellereille 064/ 33.79.46 (Tf/ Fax), section de Manage 064/ 45.83.18, section de Mons 065/ 34.89.27

I.D.V.O.
I.D.V.O. est une association de réalisateurs vidéo et d'infographistes. Les prestations proposées sont: réalisation de films, animation 2D et 3D, préao. Par ailleurs, I.D.V.O. édite une collection DP intitulée D.PIXELS, où chaque numéro aborde un thème différent. I.D.V.O. 2bis rue du général Joubert, 21000 Dijon

IMPACT MULTIMEDIA
Réalise tous travaux d'infographie, Vidéo, Vidéo Pro, Musique, Son, Borne Interactive... Digitalisation de Photo pour CV ou document Amiga/ PC IFF, GIF, PCX, BMP et en 24 bit. Formation chez le particulier ou en groupe 2D/ 3D par personnel diplomé. HOT-LINE bientôt disponible pour adhérent 100F/ an. Impact Multimédia 1 bis boulevard ST-ANTOINE 13380 Plan de Cuques. Fax 91.07.32.84

INFOVISION
L'association est spécialisée dans le traitement de l'image numérique grâce à la numérisation CD-photo. Celle-ci propose également un service de scanérisation 24 bits par sublimation thermique. Pour plus d'informations, envoyer une enveloppe timbrée à Infovision, 6 bd du 2e rgt de dragons, 67500 Haguenau

INTERCEPTOR
INTERCEPTOR diffuse logiciels du Domaine Public sur Amiga, dont l'intégralité des collections CAM, Fish, DPAT, 17 Bits, ASI Games, Amicus etc... Catalogue des nouveautés contre enveloppe timbrée à Interceptor, 13 Avenue Jean Jaures, 73000 Chambéry

LITOTE - CRÉATION
Réalise habillage d'antenne en infographie pour TV locales sur Amiga, digitalisation à partir de source vidéo ou document, transferts sur cassette Betacam, (S) VHS, Hi8. Dispose d'une unité de tournage Betacam pour reportages scientifiques, médicaux et culturels, avec plateau. Montage vidéo sur banc 3 machines en composantes. Sur région Provence et Languedoc. Tél 90.25.80.92 Fax 90.25.83.61

MEGA-DP DIFFUSION
L'association MegaDP Diffusion produit et diffuse les collections freewares suivantes: MegaDP, X-MegaSlide, MegaModules, GIFCollection et ClipArts. Catalogue complet sur disquette disponible contre 4 timbres à 2F80, ou une disquette et une enveloppe auto-adressée timbrée à 4F40 à l'adresse suivante: Stéphane CARRE, 29 rue Saint Georges, 62600 BERCK-SUR-MER

PIXEL ART
Pixel Art vous offre la possibilité de devenir membre d'honneur et ainsi de profiter de tous ses services. Il ne vous sera demandé qu'une cotisation de 15F. En prime, la digitalisation d'une photo de votre choix vous sera offerte. Vous pouvez nous contacter à l'adresse suivante: Pixel Art, 4 avenue du général de Gaulle, 37000 Tours. Nouveau, nous pouvons vous aider à réaliser vos projets en vidéo.

ProMEDIA
Elaboration de ProDIA, collecticon HD (2.6Mo de DP/Disk). Diffusion du magazine FTK-Mag et support BBS au (+33) 21 57 14 70 et nouveau: élaboration de logiciels DP... Siège social: ProMEDIA, 117 rue Lambrecht, F59500 DOUAI. tél: 27 99 33 45. et ProMEDIA, 7 rue Voltaire F-62950 Noyelle-Godault. Mail Ethernet: caullier@ens.Lifl.fr.

R.A.C Rennes Amiga Club
Nous diffusons du DP (Collections Fish, CAM, 17 Bit Software, mais aussi Images, Modules, Demos...). L'adhésion au R.A.C est de 50F par mois et donne accès à tous les DP. Rennes et sa région uniquement (pour le moment). R.A.C 17 rue Emile Bernard 35700 Rennes 99.63.67.12

SIC association
Réalise toutes prestations et organise formation continue. Amiga: numérisation image et son, dessin 2d/3D, transfert fichier PC, Animation, incrustation, genlock, multimédia. Vidéo: prise de vue et son, montage, copie, transcodage, transfert de film 8/S8/16 mm en vidéo. Possibilité de location. Toulouse 61 99 66 27. Son Image Communication

Carnet d'adresses

Allemagne
Activa International, Adlerhorst 15, 22459 Hamburg. Tél 40 555 20 65
AmigaOberland. Im Schneithohl 5, 61476 Kronberg/Ts. Tél. (6173) 6 50 01 Fax (6173) 6 33 85
dtv Deutscher Taschenbuch-Verlag. Pas d'adresse.(l'équivalent du Livre de Poche en France).
hama GmbH & Co, Dresdner Str. 9, 86651 Monheim. Tél (9091) 5 02 0 Fax (9091) 5 02 2 74
Heinz Heise Verlag, Helstorferstr. 7, 30625 Hannover. Tél (511) 53 52-0 Fax (511) 53 52-1 29
Innovation & Fantasy Development, Schiersteiner Str. 7, 65187 Wiesbaden. Tél (611) 80 71 05 Fax (611) 14 90 49
IrseeSoft IS, Meinrad-Spieß-Platz 2, 87660 Irsee. Tél (8341) 7 43 27 Fax (8341) 1 20 42
MacroSystemComputer GmbH, Friedrich-Ebert-Straße 85, 58454 Witten. Tél (2302) 8 03 91 Fax (2302) 8 08 84
Maxon Computer GmbH, Idustriestr 26, 65760 Eschborn. Tél (6196) 48.48.11 Fax (6196) 4.11.37
Micronik Computer Service. Brückenstr. 2, 51379 Leverkusen. Tél (2171) 2 83 86/88 Fax (2171) 2 83 89
phase 5 digital products. Homburger Landstr. 412, 60433 Frankfurt. (69) 5 48 81 30 Fax (69) 5 48 18 45
ProDev, Amselweg 15, 54597 Lünebach. Tél et Fax (6556) 75.36
SEK'D/PCS-Soft. Zschertnitzer Str. 41, 01219 Dresden. Tél et Fax (351) 4 11 05 46
Stefan Ossowski's Schatztruhe GmbH. Veronikastr. 33, 45131 Essen. Tél (201) 78 87 78 Fax (201) 79 84 47
VideoComp, In der Au 25, 61440 Oberursel. Tél (6171) 59 07 0 Fax (6171) 59 07 44
VillageTronic, Wellweg 95, 31157 Sarstedt. Tél (5066) 7013-0 Fax (5066) 70 13 49 Hotline (5066) 70 13 10 Mailbox (5066) 70 13 40

Grande Bretagne
HiSoft, The Old School Greenfield, MK45 5DE Bedford. Tél (1525) 71 81 81 Fax (1525) 71 37 16

Etats-Unis
Consultron 8989 Ridge Rd Plymouth MI 48170 tél. (313) 459-7271
Elverson Puzzle Company, PO.BOX 258, Elverson, PA 19520. FAX : +610 277 9006 Email:equack@bix.com
Intelligent Designs Inc, 5742 Old Cheney Highway, Orlando, Florida 32807 USA. Tél 407-382-0227, FAX 407-384-9391. (TapeWorm)
MegaGem, 1903 Adria Santa Maria, CA 93454-1011 805349 1104 tel fax compuserve 70250,626
Nova Design Inc, 1910 Byrd, Avenue Suite 214, Richmond, VA 23230 USA
Quackenbush, 524 Crooked Lane, King of Prussia, PA 19406, Fax +610 277 9006

Hollande
Eureka, Adsteeg 10, 6191 PX Beek (L), Pays-Bas, tél (46) 37.08.00, fax (46) 36.01.88

France
Cuda Informatique S.A.R.L 31 rue de Trevise 75009 Paris Tél. (1) 42.46.47.60, Fax. (1) 42.46..47.01.
CIS, 14 avenue Hertz, 33600 Pessac, tél 57 891 140, fax 56 362 846
FFD 3 rue a. France 13220 Chateauneuf-Les-Martigues tél 733.40.515, fax 42.76.18.70.
Infonix 2 bis route d'Espagne 31100 Toulouse tél. 61 41 26 09 Fax. 62 21 14 67
Micro Application 58 rue du Faubourg Poissioniere 75010 Paris (1) 47 70 32 44 fax (1)42 46 03 02
Phase Informatique, 93 av du Général Leclerc, 75014 Paris, tél 45 45 73 00 Fax 45 45 50 17
Phoenix DP, BP801, 64008 Pau cédex, Tél/Fax 59 82 95 00
Someware, 27 rue Gabriel Péri, 59186 Anor, tél 27 59 60 00, fax 27 59 52 06
Vitepro, 42 rue Raymond Marcheron, 92170 Vanves, tél 46 38 17 15, fax 45 25 71 78

Suisse
Applimatic SA, Châtel St Denis, Route de Montreux, Tél 19 41 21 931 4031, fax 19 41 21 931 4035
-1- Computer, PO BOX 2200, 1950 Sion 2, tél 19 41 27 222 000, FAX/Modem 19 41 27 22 1900
Quantum Peripheral Products (Europe) S.A., Champs Montants 16a, CH-2074 Marin. tél (38) 35.70.00

Revues anglaises
Amiga Format, Somerton, Somerset TA11 6BR (abonnement Europe £39.95 pour 12 numéros)
Amiga Shopper, Future Publishing, Somerton, Somerset TA11 6BR (abonnement Europe £40 pour 14 numéros)
CU Amiga, Tower Publishing, Tower House, Sovereign Park, Lathkil St, Market Harborough, Leics LE16 9EF (abonnement Europe 12 numéros £66)
JAM, 75 Greatfields Drive, Uxbridge, UB 3QN, Angleterre (abonnement Europe £35 pour 12 numéros)

Image tirée d'une animation de Pierre Roller (voir test de Vlab Motion et MoviesShop p40). Pour enlever les défauts de décalage de trâme, nous avons utilisé l'option "Fix Motion de TV Paint.

Cette image s'appelle Where I come from. Mais qui est l'auteur?



DEMOS

par Emmanuel Arnaud

Malgré la persistance des grèves de la Poste qui nous ont privé de la rubrique le mois dernier, le printemps des démos est synonyme de Norvège avec un panorama complet sur la démoparty: Gathering'95.



Cougar - PackMenu



Cougar - Dog

Gathering'95

Démoparty en Norvége...

* La Gathering'95 (du 11 au 15 Avril 95)

La Gathering pour sa 4ème édition a attiré environ 1000 personnes dans le grand gymnase de Stavanger (Sud Ouest de la Norvége). Peu d'étrangers étaient là: seulement quelques suédois et quatre français! La party durait cinq jours ce qui est un peu long surtout vu le manque d'activités proposées: un cinéma, une borne d'arcade et quelques compétitions surprises... On avait vite fait le tour de la salle! Des groupes prestigieux étaient là comme Andromeda, Spaceballs, Complex, Razor 1911, Parallax, TRSI. Cependant, on déplorait l'absence de Virtual Dreams, Polka Brothers ou encore Stellar qui s'illustrent dans toutes les compétitions actuellement!

Très vite, les organisateurs connurent des problémes d'ordre technique comme des pannes partielles de courant, la configuration du matériel avec l'écran géant, l'utilisation de Scala... Les compétitions prirent alors un énorme retard. La première fut la Wild Compo (Compétition sauvage en anglais ce qui signifie que vous utilisez le matériel que vous voulez pour votre contribution). De grosses animations en Raytracing, étonnantes et lassantes, étaient de la fête. La seule innovation fut de la part d'Andromeda avec Mr Hyde et Dr Jekyll (les codeurs de Nexus7 gagnants de la Party 4) qui nous proposèrent un combat live avec en toile de fond la célèbre démo de Melon Dezign: Ninja, un spectacle unique!

Ensuite, on eut l'affaire du siècle: un piratage maison sur Internet; en effet, les organisateurs avaient donné la possibilité aux utilisateurs PC de se connecter à Internet. Un petit malin a eu l'idée de pirater via la Gathering... Il a été découvert et la party a été interrompue l'espace d'une heure pour résoudre ce problème si important de nos jours! Les organisateurs sont cependant restés assez flous sur ce fait...

Les compétitions se sont alors enchaînées très vite vu le retard. Les graphismes étaient d'assez faible niveau, seuls une dizaine de dessins valaient le détour. Par contre, les musiques m'ont vraiment étonné, la sélection était bonne (avec des styles de musique très variés), et les modules étaient d'excellente qualité. Les intros comme les démos ont été marquées par la faible participation et originalité des productions.

La compétition la plus originale fut sans doute les intros de 4Ko, un véritable exercice d'optimisation. Je vous assure que quand vous voyez LoneStarr qui code devant vos yeux son intro, le résultat vous en bouche un coin! On ne retiendra pas grand chose de la Gathering'95, malheureusement, si ce n'est le charme de la Norvège (euh vous voyez, n'est ce pas?), il faut espérer que les prochaines partys de l'été (la SIH'95, la GASP et la Assembly) nous démontrent tout le renouveau de la scène Amiga à l'image de notre sauveur ESCOM... Je tiens aussi à remercier personnellement Floppy et Clary pour le voyage et la compagnie!

Démos:
1- Deep / Parallax & CNCD
2- Avalon
3- The Black Lotus

Graphisme:
1- BridgeClaw/Gods
2- Nirvana/Cadaver
3- Decker/Andromeda

Intros:
-1- Spaceballs (Jobbo)
2- The Last Finger/Spaceballs
-3- Wormhole/Complex

Tests des meilleures productions de la Gathering'95

DEEP

PARALLAX+CNCD

La grosse réalisation de la Gathering'95 nous vient encore du groupe Parallax... Deep est une démo plutôt étrange et profondément colorée! Au niveau du code (Simply, Bandog, Debog), il y a de très bons effets comme des zooms circulaires et autres, des tunnels en rotation avec mapping et apparition d'objets 3D mappés (euh, j'en vois qui ne suivent pas!), un glenz transparent

Démoparty

Qu'est ce que c'est?

Une démoparty a pour but de réunir les personnes de la scène. Elle permet aussi à chaque groupe ou individualité de s'affronter dans diverses compétitions primées comme démo, graphisme, musique et intro. Chacun de ces concours obéit à des régles précises; notamment, pour les graphismes, il est interdit de scanner (des étapes du dessin peuvent être demandées...). Pour les musiques il y a souvent une sélection de modules dit originaux par un jury de spécialistes (peu crédible dans certaines partys!), pour les démos et les intros il faut se tenir quelque fois à une certaine taille et durée de la production. Dans tous les cas, on est tenu d'être compatible à un Amiga standard (actuellement un A1200 avec ou sans fast selon les partys)...

Bien sûr, il est conseillé de préparer ses productions avant le meeting étant donné la durée de celui-ci...

En fait les démopartys sont à l'origine de la plupart des productions de nos jours. Car les compétitions motivent énormément les groupes, primo pour leur renommée (les meilleures productions sont très bien diffusées, si elles sont superbes elles rentreront dans les hitparades...), secundo pour les récompenses (souvent de l'argent et quelque fois du matériel offert par des sponsors...).

Tout au long de l'année, des partys sont organisées aux quatre coins du monde: le plus souvent pendant les vacances scolaires, entre 2 et 5 jours (la moyenne étant 3 jours) de durée, dans une salle des fêtes (le temps des copyparty dans l'école du village de campagne est révolu...).

Tous ces critères dépendent des prétentions du groupe organisateur. Il est évident qu'une party organisée par le groupe Spaceballs attirera plus de monde qu'une du (feu) groupe Solaris (par exemple...).

Ensuite rentre en compte le lieu, les dates et les prix... ainsi que les activités et les facilités: caféteria sur place, dortoir, sanitaire sont indispensables, les plus étant conférences, vidéolaser, rave party en soirée... Les plus petits meetings attirent de 50 à 200 personnes alors que les grands événements peuvent déplacer jusqu'à 3500 adeptes!

Comment ça se passe?

Au début, tous les participants installent leur matériel (car il est préférable d'apporter son ordinateur), ensuite il est temps de rencontrer ses connaissances (ceux avec qui on fait des échanges par courrier et qu'on n'a pas l'occassion de voir souvent...). Certains s'activent à finir leur production, d'autres échangent des idées... Puis des compétitions commencent, avec diffusion sur grand écran, entrecoupées par des activités surprises (lancer de disquette, boire 1l de coca le plus rapidement...).

Et à la fin, il est temps de voter suivant différents systèmes (le papier reste le plus courant, pour les grandes occasions on peut voter sur disquette) avant de voir la remise des prix. Il est bien sûr conseillé de réserver une soirée pour faire la fête

sur une image 64 couleurs, sans oublier divers cubes mappés et autres objets 3D avec gouraud shading... Le must est bien sûr le labyrinthe en 3D avec les parois mappées, un fond et un sol mappés, le tout en 256 couleurs! Les quelques graphismes et le design sont signés Destop. Quant à la musique trance, les honneurs reviennent à Yolk/Legend. Les finlandais n'ont eu aucun problème pour gagner la démocompétition avec une telle oeuvre.

▶ MEMORIAL SONGS 2

Razor 1911

Voici le nouveau music disk de LizardKing. Les graphismes sont superbes et signés Tony . Le code de Psionic est assez simple mais certaines options comme le multitâche font de Memorial Songs 2 le must des music disks. Le style des musiques est assez varié avec souvent plusieurs parties par module. Si vous êtes fans de LizardKing, procurez vous vite cette oeuvre; sinon faîtes comme moi apprenez à apprécier le musicien suédois...

▶ 4K INTRO

Spaceballs

LoneStarr a une nouvelle fois démontré tout son talent de codeur (après State Of The Art et 9 Fingers notamment). Le voici qui déforme une image représentant un visage féminin dans tous les sens, accompagné d'une petite musique sympa... Le tout en 4 kilo octets! C'est absolument incroyable...

▶ THE LITTLE PIG

Drifters

Une première en France car c'est une démo codée par une demoiselle Clary (néammoins aidée de /Reaction et surtout Mr Hyde/Andromeda). Sur une idée bien sympathique: les français aiment bien les petits cochons... Délire garanti! A noter une musique de LizardKing/Razor.

▶ PITSTOP BBSTRO

Gods

Une petite intro avec quelques effets comme un rotating zoomer avec déformations, une sphère 3D à moitié transparente rebondissante et une pyramide en gouraud shading... L'attrait de cette production consiste en les quelques graphs de BridgeClaw et surtout la musique trash de Tebirod/Les Shadocks!

▶ WORMHOLE

Complex

Une intro de 64k avec pour seul effet des objets en 3D circulaires qui se tortillent sur un fond de fractales (tel un pneu, un édredon...) accompagnés d'une musique de SuperNao. C'est original et ça marche aussi sur A500!

▶ 64K INTRO

Spaceballs

Une production du nouveau coder écossais de Spaceballs: Jobbo... Certes, c'est un peu court: tourbillons de shadebobs, zoom avec déformations et bouncing ball mappé; mais c'est tout mignon avec une musique de Lizard. Gageons que Jobbo sera dans la même lignée que LoneStarr!

Ces démos sont disponibles sur les BBS françaises suivantes: Drifters World (Drifters): 83.98.85.39 Pixel Land ([illegible]): [illegible] DreamLand(DreamDealers): [illegible]



2nd à la Gathering'95: Nirvana/CADAVER



1er à la Gathering'95: BridgeClaw/GODS (Un SlideShow avec ses meilleurs graphismes est en préparation).



3ème à la Gathering'95: Decker/ANDROMEDA, sans doute le futur remplaçant de FairFax...

(avec ou sans modération) dans la discothèque la plus proche...

Un peu d'historique!

Les partys qui jouissent d'une grande popularité ont lieu chaque année à la même époque et à peu de choses près au même endroit.

● La Gathering, mi-avril, en Norvège. Affluence 2000 personnes. Cette année, elle a eu lieu du 11 au 15 Avril soit 5 jours.

● La Assembly, mi-août, en Finlande. Affluence 3000 personnes.

● La Party, entre noël et le jour de l'an, au Danemark. Environ 3500 personnes. Le plus grand événement chaque année depuis 4 ans. La 5éme édition est déjà en préparation selon des sources sûres et devrait consoler les personnes quelques peu déçues l'an dernier...

● Ajoutez à celà la Saturne Party 3 prévue pour juillet (voir rub Les potins de la scène), la GASP en août, Da Party en août, les Garden à Chambéry, toutes en France prochainement... La Jonction en Suède mi juin (par Virtual Dreams et Razor 1911), les buveries polonaises comme la Primavera, quelques partys en Belgique et Allemagne...

et prochainement, l'anniver saire du groupe légendaire TRSI (les 10 ans): une gigantesque party aura lieu en Autriche (plus de détails le mois prochain...).

Voilà, vous savez presque tout sur une party, il ne reste plus qu'à vous déplacer vers la plus proche de chez vous...

Les potins de la scène

● De nombreux scandinaves travaillent pour la compagnie de jeux FUNCOM et ont donc moins de temps et d'engouement pour la scène. Il s'agit notamment de LoneStarr/Spaceballs et FairFax/Andromeda.

● La section hollandaise de Spaceballs organisera une nouvelle party du 8 au 10 Juillet: la Somewhere In Holland'95.

● Eremation et DreamDealers organiseront bien la GASP, grande party dans le sud de la France en Août! Toutes les infos seront disponibles le mois prochain en exclusivité pour ANews!

● Drifters vient d'ouvrir une BBS sur Nancy: Drifters World (83.98.85.39) qui tourne en 28.8K, 24h sur 24 et 7 jours sur 7...

● LoneStarr/Spb envisage de sortir sa prochaine démo à la Gathering'96!

● 242 (le célèbre codeur de Drifters) boit trop de Kro malgré ses effets secondaires (dixit Napoleon). Néammoins, cela lui laisse le temps de préparer sa première démo vraisemblablement pour la GASP!